

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО

СОБСТВЕННОСТЬ О.С.А.



● ГРУППА №/

● НАЗВАНИЕ/

● ЛИЧНЫЙ ЭКЗЕМПЛЯР АГЕНТА(ОВ):

Blank lines for agent information.



ИНСТРУКЦИЯ АГЕНТА

ПЕРЕКРЕСТОК
МИРОВ



СОДЕРЖАНИЕ

Игра, в которой возможно все	02
Раздел 1: Один день из жизни агентов	04
Раздел 2: Земля – Перекресток Миров	08
Раздел 3: Действовать и добиваться успеха	12
Раздел 4: Ты – агент	18
Раздел 5: Время в миссиях	28
Раздел 6: Краткий боевой курс	30
Раздел 7: Испытания и соперники	36
Напутствие новобранцу	42
Приложение – Умения	46
Приложение – Гаджеты О. С. А.	50



ТЕРМИНЫ ИГРЫ

О.С.А. – Организация Секретных Агентов, стоящая на страже спокойствия и мира на Земле.

Качество – одно из пяти качеств любого персонажа. Сила, ловкость, разум, общение или дар.

Умение – конкретные умения персонажа, см. раздел **Умения** в конце «Инструкции агента».

Тач – очки опыта, которые агенты зарабатывают, выполняя миссии. Их можно тратить на улучшение персонажа: повышение качеств и умений.

Секундомер – режим игры, когда дорога каждая секунда. Например, погоня или бой. В режиме секундомера действие происходит по ходам, каждый ход равен 3 секундам.

Гекс – клетка на боевой карте. Размер гекса = 3 метра.

Успех – когда на кубике с шестью гранями выпало 4, 5 или 6. Выпадение 1, 2, 3 – неудача.

УС (УС) – уровень сложности любого действия в игре. Если у ловушки УС 3, надо выкинуть 3 и больше успехов, чтобы успешно преодолеть ее. Выкинул меньше – значит, попал в ловушку.

VS (VS) – когда в игре происходит противостояние персонажей, кидается не УС, а кто больше успехов выкинет. Кто выкинет больше успехов, тот и победил VS.

КК (КК) – количество кубиков (например КК 5 значит, что герой кидает 5 кубиков).

ЧУ – число успехов, сколько выпало после броска.

↑ – преимущество одного персонажа над другим: насколько больше успехов он выкинул в броске на конкретное действие.





ИГРА, В КОТОРОЙ ВОЗМОЖНО ВСЕ

Что это за игра, в которой есть все и возможности неограничены?! Разве такое бывает?

Да, бывает. В словаре такие игры называются «настольно-словесные ролевые игры» или «pen-and-paper RPG». А у нас просто: **Перекресток миров**.

В компьютерной игре ты можешь делать только

то, что запрограммировано. В настольной – только ходить фишками по полю и следовать правилам. В спортивной все зависит от того, как быстро ты бегаешь, насколько метко кидаешь мяч и так далее. Во что бы ты ни играл, дальше правил не уйдешь, выше головы не прыгнешь.

А у нас можно.

1



В одиночку мир не спасешь – зови друзей!

Войти в игру можно где угодно: дома, в поезде, на пляже, в лесу... А попасть оттуда – в самые разные места. Полететь **в космос** или спуститься **под землю**. Попасть в **мир магии** или в мир **боевых роботов**. И пережить самые необыкновенные приключения.

Тебе понадобятся только ручки и карандаши, бумага, кубики – и удобное место (стол, ковер и т.п.) для игры.

2



Ведущий игры (у нас он называется **Инструктор**) – это особый игрок. Он и не на вашей стороне, и не на чужой. Это судья, который решает все споры.

Он заранее читает секретную информацию о миссии и знает, что ждет игроков. Но как будет развиваться история, зависит только от вас самих!

А может, ты сам хочешь стать инструктором, придумать собственное приключение и испытать друзей?

3



Создай своего персонажа для игры.

Это можешь быть ты сам, или герой, которого ты придумал, или даже персонаж твоей любимой книги, фильма. Ты можешь пройти этим персонажем десятки секретных миссий!.. А можешь для каждого задания создавать нового героя.

Создать героя – значит придумать ему имя и историю, наделить его способностями и характером. И отправиться с ним вперед, к приключениям.

4



Стал агентом? Приступай к работе!

Заданий много, каждый день что-то новое: сегодня ты ловишь монстра, завтра нужно раскрыть загадку подземного города, послезавтра – остановить **Разрывателей**.



Успех в игре зависит от четырех вещей:



- как ты действуешь: продуманно или торопливо, в лоб или используя разные варианты и выбирая оптимальные;
- насколько развиты качества и умения твоего персонажа;
- насколько хорошо вы с друзьями умеете действовать в команде;
- будет ли с вами удача (это зависит от кубиков, которые помогают определить, удачны ли ваши действия).

5



Игра полностью свободная. У тебя не 3 варианта ответа («Да», «Нет», «Дать ему в челюсть») – а все, какие ты можешь представить.

Каждую проблему ты можешь решить... любым способом. Просто одни способы эффективны в одних ситуациях, другие – в других.

Все как в жизни – только раз ты **секретный агент**, возможностей **гораздо больше**.



- ⑥  Сделал дело – получай опыт (*тачи*) и улучшай своего персонажа.
- Выполнил несколько заданий – получай новое звание (а вместе с ним элитное снаряжение и доступ к секретной информации).

- ⑦  =  Собирай свои **трофеи** – карточки монстров, гаджетов, союзников. С ними у тебя будет больше возможностей в новых миссиях.
- Коллекционируй миссии.
Обменивайся карточками с друзьями!



● Нападение ратлингов.

«Как только Инга коснулась двери, сработала сигнализация: тонкий, едва слышный уху свист пронзил подворотню.

– Какой-то тихий, – поморщившись, прошептал Иван. – Кто же его услышит?

– Двоечники, – шикнула Лена, – это не для людей. Ультрасвист призывает *ратлингов*. Через минуту они тут будут, Инга, быстрее взламывай замок!

– Они уже здесь, – отозвался Данила, отступая в тень. – Я их слышу.

– В круг! – скомандовал Иван.

Едва агенты успели встать в боевой строй, вокруг зашуршало, и из темноты на них бросились крысы... размером с собаку, в бронированной чешуе, с ослепленными пальцами и жадным огнем в глазах».

Миссия «Братство по крови», архив О.С.А.





РАЗДЕЛ 1: ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ АГЕНТОВ

Ваше новое задание – «Дело о сбежавших монстрах».

В группе **Иван** (боец), **Лена** (спец) и **Данила** (стрелок). Вы начинающие агенты О.С.А., пока еще зеленые **рекруты**. На ваш **пчелофон** (индивидуальный коммуникатор, который получает каждая группа) приходит задание: срочно собраться в одном из тайных офисов Организации.

Примчавшись в магазин «Чай – хана», вы проходите в потайную комнату. Здесь под прикрытием элитных сортов чая торгует инопланетными корешками и отварами Ахмад Липтонович Рахметов. Родом он из параллельного мира **Атомная пустыня**, где живут мутанты. Но свой третий глаз от обычных людей прячет.

– Для вас задание, – говорит он, вручая конверт. Вы быстро читаете инструкции:

– Из «Монстропарка» сбежали инопланетные животные! **Козлан**, агрессивный рогац высокой пробивной силы. **Джампер** – крупная мышь с синими ушами-локаторами, которая постоянно телепортируется. И **малый слизун**, отвратительная тварь размером с теленка, плюющаяся комками **жгучей слизи**.

Необходимо СРОЧНО отыскать животных, защитить мирных жителей и вернуть сбежавших в Монстропарк.

– Серьезное задание, – говорит Ахмад Липтонович, потирая старый шрам на пояснице. – Джампера поймать трудно, но он хоть безобиден. У козланов крепкие рога, да и копыта не хуже. А слизи... брррр. Я бы лично за ним не пошел... Но вы другое дело. Вы агенты!

– Ну что, по чаю и вперед? – изучая инструкцию, спросили вы.

Час спустя. Вы отследили маршрут всех троих животных и уже поймали джампера, хоть это доставило массу хлопот. Теперь вы преследуете слизуна, который направился в парк.

На асфальте слизистые следы внезапно обрываются. Парк большой, куда вы направитесь?

– Может, спросим у гуляющих, было ли что-либо подозрительное? – предлагает Данила.

– Не надо лишний раз привлекать внимание **мирлингов**, – не соглашается Лена. – Я могу попробовать **почувствовать** слизуна. Минут десять побродим, вдруг получится...

– Давайте действовать наверняка, – возражает Иван, старший в группе. – Инструктор, что в парке самое высокое?

– Колесо обозрения, – отвечает инструктор.

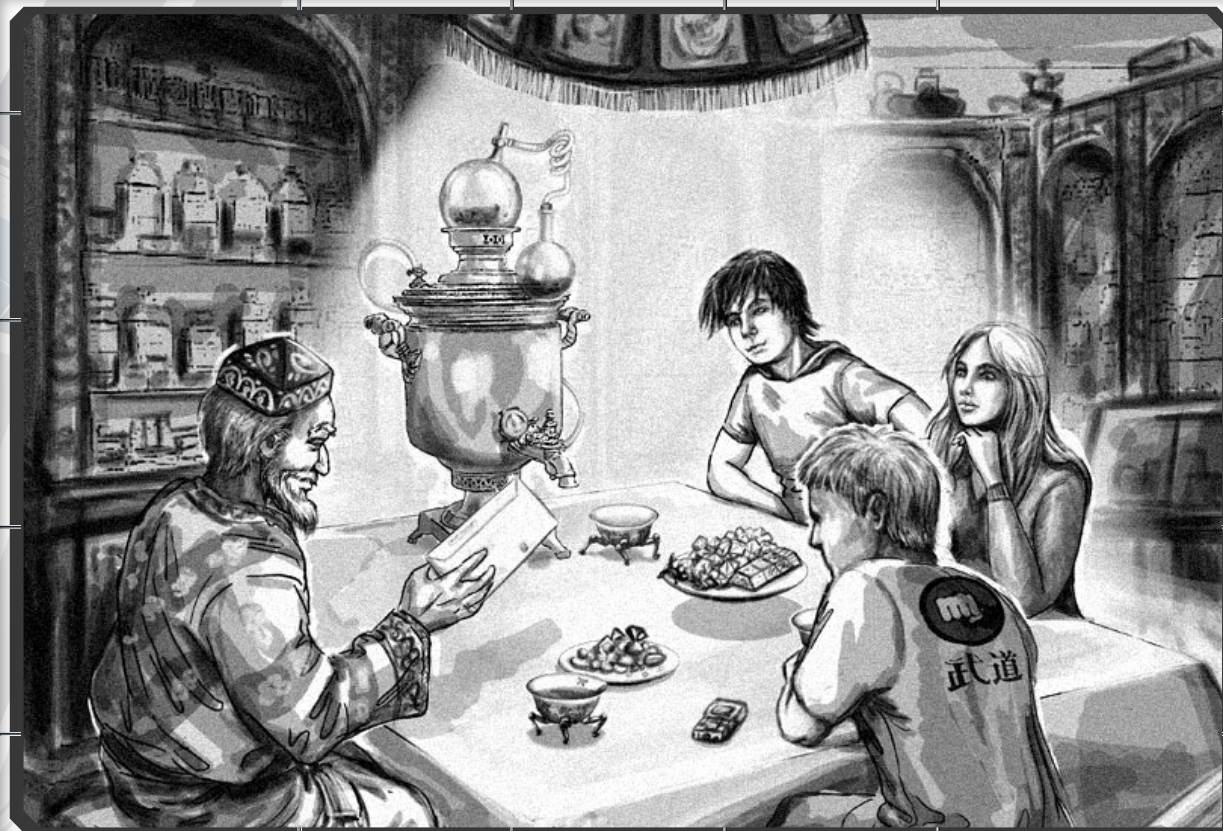
– Отлично. Данила прикрывает нас снизу, а мы с Леной забираемся в кабинку и смотрим во все стороны. Сверху видно весь парк, и заметить слизуна будет гораздо проще.

– Колесо не работает! – останавливает его инструктор. – Вы видите, что пара ремонтников сидит в стороне на лавочке, один курит, другой читает газету. Что будете делать?

– Я могу забраться туда, – сообщает Иван. – Скорее всего, не сорвусь. *У него есть умение Атлетика.*

– Скорее всего? – возмущенно спрашивает Лена.

– К тому же, ты один можешь пропустить следы этого слизуна. А я их точно замечу. *У Лены есть умение Анализ.*





• Цель одна. Способов много.

– А как ты туда заберешься?
– Можем попробовать починить и запустить колесо. Я разберусь, что там не так, а вы почините. *Также Лена владеет основами Техники.*

– Это долго, – возражает Данила. – Давайте лучше поговорю с ремонтниками, пусть запустят колесо. Он собирается применить Убеждение.

Инструктор:

– Данила, ты выясняешь, что ремонтники просто ждут третьего, и если вы с Иваном им поможете, они могли бы запустить колесо прямо сейчас. Хотя... зачем им торопиться...

– Я говорю им, что мы потеряли младшую сестренку, и надо срочно залезть на колесо, чтобы сверху ее отыскать!

– Тогда **уровень сложности всего 1** (т.е. УС 1). Кидаем кубики... Выпало 2, 3, **5**, то есть, один успех. Ремонтники согласны.

Через 10 минут колесо запускается. Иван и Лена, поднявшись высоко, рассматривают парк, и Лена замечает, что в дальнем углу ядовито-зеленый слизун атакует человека в форме!

– Бежим туда как можно быстрее! – заявляет инструктору Иван.

Инструктор кидает кубики и сообщает:

– Вы примчались туда вовремя. Перед вами такая картина: охранник парка валяется на траве и с криком «Ааа, мои глаза!!» трет красное лицо. На его одежде несколько дымящихся дыр. Вокруг – на дере-

вьях, на земле, на траве – штук десять дымящихся зеленых клякс. Слизь проела даже кору!

А посреди поляны стоит ядовито-зеленого желе с редкими крупными бородавками и пучками торчащих во все стороны волос.

– И чего оно делает?

– Оно медленно взбирается на старую статую Пионера с горном. Вернее, обволакивает статую своим телом.

Иван: Мы прячемся за деревьями, чтобы оно не стало плевать слизью в нас.

Лена: Охранник же сейчас ослепнет! Я подбегаю к нему, говорю «Я доктор, уберите руки, я хочу спасти ваши глаза!»

Инст.: Кинь кубик на убеждение, УС 2.

Лена: Есть два успеха!

Инст.: Он со стоном убирает руки, ты видишь, что все лицо разъела жгучая слизь. Глаза выглядят ужасно, они красные, веки распухли...

Лена: Брызгаю в оба глаза **лечилкой**. Говорю ему: «Лежите смирно, не трогайте глаза! Сейчас должно стать гораздо легче!»

Инст.: Да, он уже чувствует, что ему гораздо лучше, сбивчиво благодарит и говорит «Что это за тварь, откуда она взялась?!...» И теряет сознание.

Лена: Пойдите, не стреляйте в слизуна, я попробую его успокоить!



Иван встает рядом с Леной, чтобы защитить ее в случае нападения. Данила обходит с другой стороны. По сигналу Ивана, все вместе они идут вперед.

Данила: Я вынимаю *жало* и снимаю с предохранителя. Если нападет, буду стрелять нуль-эксом.

Иван: Прикрываю Лену, если что, пытаюсь отправить слизуна в нокдаун электрошоком.

Лена: Пытаюсь применить свое умение – «Животный мир». Оно позволяет понять, в каком состоянии животное или монстр. И попробовать внушить ему, что мы не враги, чтобы он успокоился!

Инст.: Ты могла бы применить свое умение... но слизун не дал тебе такой возможности! Как только вы вышли из-за деревьев, он вас заметил. По его желеобразному телу проходит рябь, и он плюется слизью... в Лену.

Здесь наступает новый этап задания: дорога каж-

дая секунда, поэтому включается **Секундомер**. Подробнее о секундомере в разделе «**Время в миссиях**».

Лена: Я пытаюсь отпрыгнуть в сторону!

Инст.: Кинь столько кубиков, сколько твоя ловкость... Выпало **4, 5, 4**. Тебе повезло: ты отпрыгнула, и слизь пронеслась в сантиметре от тебя!

Данила: Стреляю!

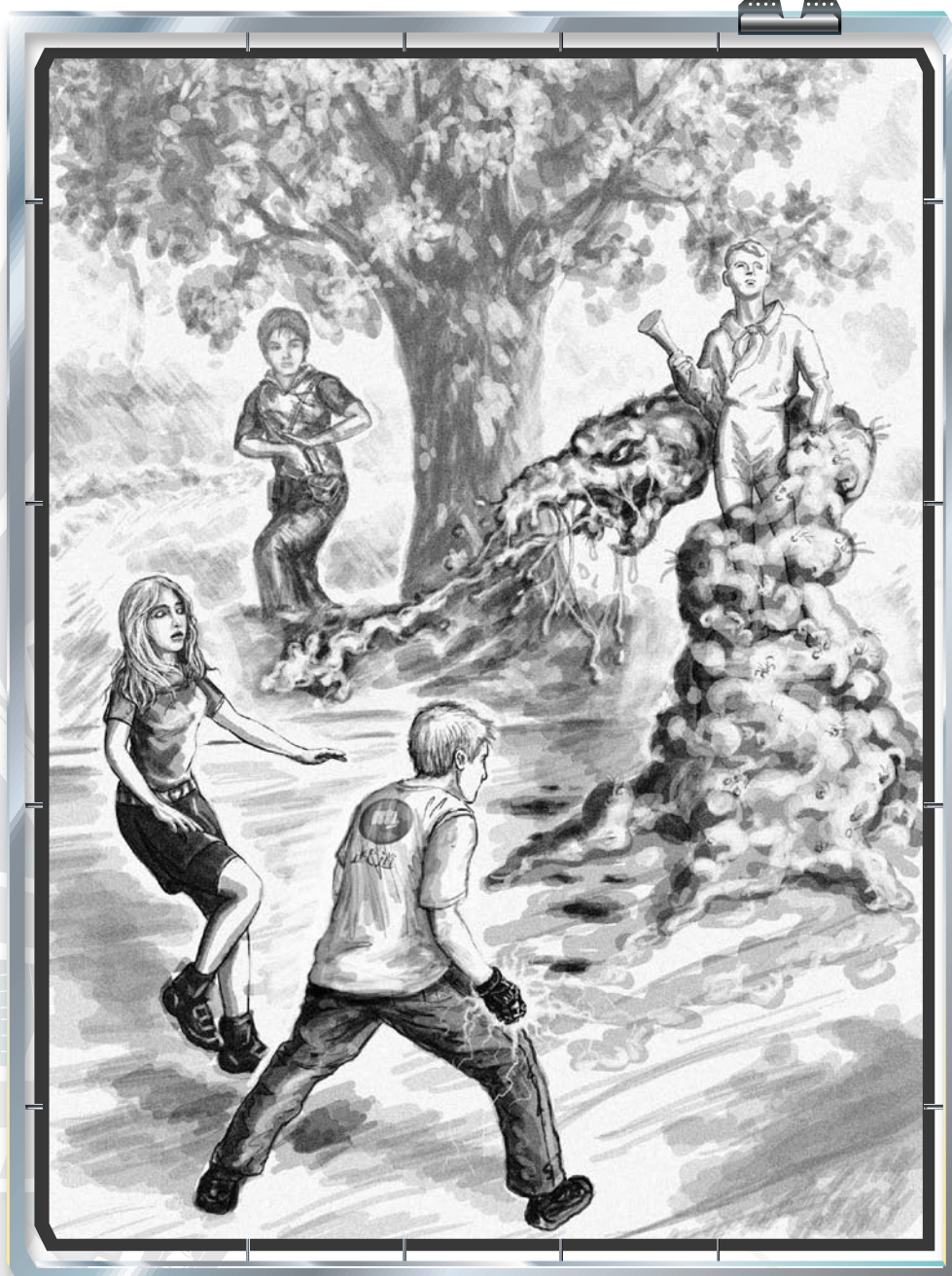
Иван: А я прыгаю вперед и бью шокером.

Инст.: Данила, кидай кубики на выстрел... Ты без труда попал по слизуну, но твой заряд пролетел сквозь его тело и не причинил ему никакого вреда.

Лена: Данила, надо было лекции по иноведению слушать, а не в «Бой Мутантов» играть! На аморфные биомассы прямой заряд не подействует, только площадные атаки!

Данила: Ээх...

Инст.: Иван, ты прыгнул вперед, и как раз тут по





• Миссия выполнена. Ни один мирлинг не пострадал.

слизуну пробежала еще одна волна ряби, и он выстрелил еще одним комком слизи – в тебя!.. Кидай кубики... Нет, ты даже не успел увернуться, и слизь попала тебе прямо в грудь. Уже через секунду она прожгла футболку и потекла по плечу... От сильного жжения ты теряешь один пункт здоровья и тебе труднее попасть по слизуну шокером, ты кидаешь на один кубик меньше.

Иван: Все равно 3 успеха!

Инст.: Хорошо. Ты угодил ладонью прямо в центр желе, и синяя искра из твоей боевой перчатки превратилась в мощный разряд. К вашему удивлению, синие молнии забежали по всему телу слизуна! Мгновенно они вздулись пузырями, которые тут же лопнули, забрызгав все вокруг зеленой едкой слизью!.. А сам слизун сполз со статуи на землю, явно потеряв силы и неспособный двигаться.

Лена: Мы тратим по капсуле лечилки, чтобы нейтрализовать слизь!

Иван и Данила кивают.

Инст.: Да, лечилка действует, с шипением смывая слизь. Но как только вы закончили, вы услышали за спиной громкий голос: «Таак, что здесь происходит? Опять хулиганы портят памятник?!» Повернувшись на голос, вы увидели двоих суровых милиционеров... замерших с раскрытыми от удивления ртами. Неудивительно – ведь перед ними охранник с обожженным лицом; треснувшая статуя с отвалившимся

горном, покрытая зеленой слизью; трое ребят, забрызганных все той же слизью. И повсюду дымящиеся проплешины от кислоты...

Милиционеры: Чееее... Чееего тут происходит?!!

Агенты переглянулись, вздохнули. А Лена вытащила из потайного кармана *Стиратель*.

Что случилось дальше? Может быть, ты сам хочешь это выяснить? В игровой набор входит приключение в одном (весьма странном) парке. А может, ты хочешь победить таинственную болезнь из другого мира? Или спуститься под землю, чтобы найти затерянную ветку метро и подземный город?..

Да пожалуйста. Только сначала мы расскажем то, без чего не может работать ни один агент:

- что такое О.С.А.,
- как создать твоего персонажа,
- какие способности у него могут быть,
- как происходят встречи, бои, испытания и победы.



РАЗДЕЛ 2: ЗЕМЛЯ – ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ



О.С.А. – И ЧТО ТУТ ВООБЩЕ ПРОИСХОДИТ

Во всем виновата Земля. Поздравляем – ты житель особой планеты! В нормальных вселенных по несколько **дверей** к соседям. А на Земле этих дверей тысячи, и все ведут в разные неизведанные миры. Поэтому нашу планету и назвали – **Перекресток Миров**.

Помнишь египетские пирамиды? Их построили ученые-дорлинги с **Летающих крепостей**. Кот в сапогах? Это разумный кот-агент из **Атомной пустыни**, который пришел на Землю, чтобы помочь уничтожить опасного преступника Людоеда. Титаник? Потонул, столкнувшись с **дестроботом**, сбежавшим из **Макроса**.

Многие из сказок и известных событий, которые были и есть на Земле, на самом деле пришли к нам из других миров.

Не спрашивайте, кто такая Верка Сердючка и откуда пришел Жириновский, у вас пока недостаточный уровень доступа!

Обычно двери в другие миры плотно закрыты... но иногда они начинают открываться. И даже появляются сотни новых, которых раньше не было. Предпоследний раз такое случилось очень давно. А последний раз – происходит сейчас.

Гости из других миров приходят на Землю по делам, на отдых, изучать нашу цивилизацию, торговать или просто путешествовать в другие миры через Перекресток. Все законопослушные пришельцы проходят регистрацию в таможне О.С.А., получают временные документы, проживают в специальных гостиницах – и ведут себя тише воды, ниже травы.

Но помимо зарегистрированных, добропорядочных пришельцев, через новые двери к нам приходят и другие. Вот последние происшествия из базы данных О.С.А., к которым разрешен доступ новобранцам вроде тебя:

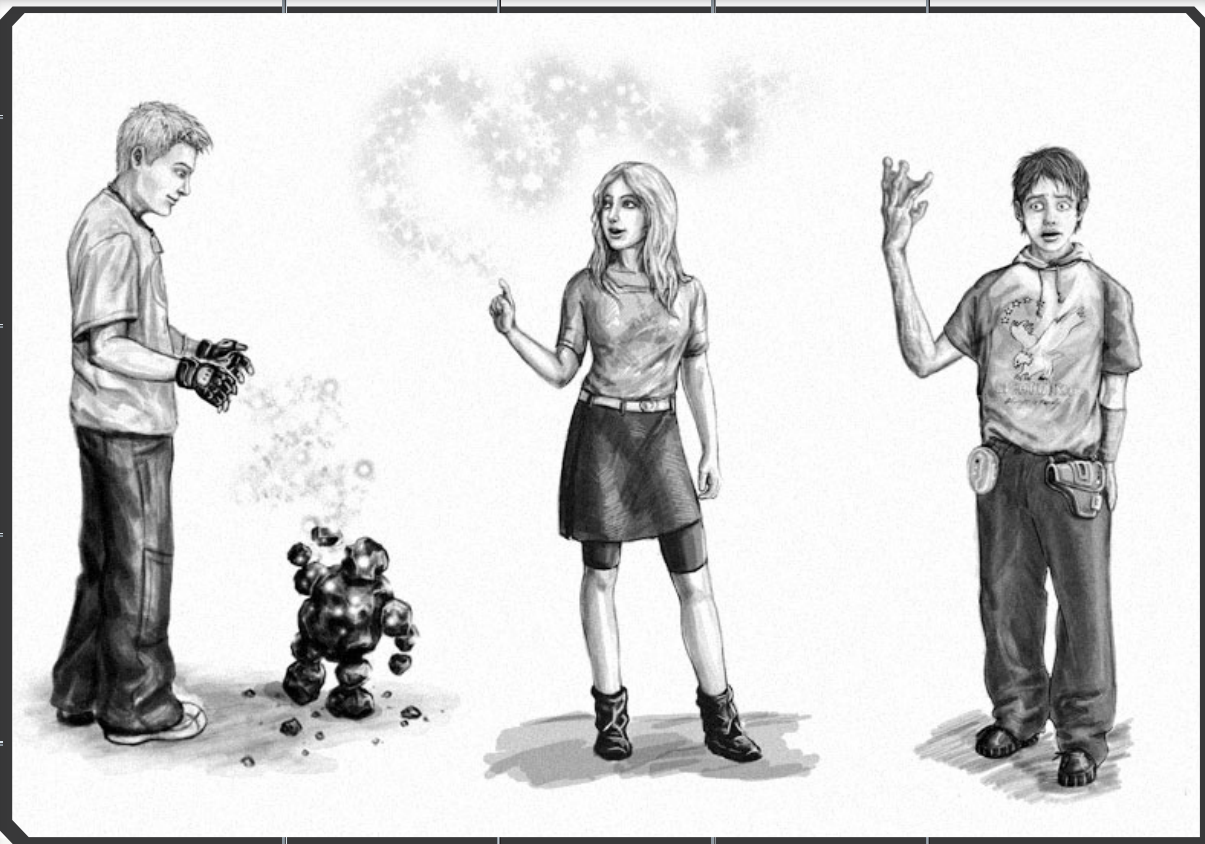
- хомяк-дезертир из **Базарата** наладил нелегальный экспорт галлюциногенных конфет в наши школы;
- залетный птеродактиль из **Джунглей** воровал коров у фермеров Воронежской области;
- вампиры из **Темного мира** создали себе логово в ночном клубе Москвы, похищая беспечных звезд эстрады и ведущих ТВ.

Раз двери открыты, самые разные существа попадают на Землю. И нужно их встречать. Кого хлебом-солью, кого парализатором, кого термोगранатой.

Этим мы и занимаемся.

Мирлинги (обычные жители) ничего не знают о параллельных вселенных. И даже правительства ничего не знают. Потому что если узнают первые – начнется паника. А если вторые – война между мирами. Предсказатели из **Совета Миров** говорят, что людям **ни в коем случае** нельзя узнать о существовании других вселенных. Пока человечество к такому открытию не готово.





• В каждом мире новые способности. Но какие?..

Единственная организация в мире, которая знает, что происходит, и следит за всем этим – **Организация Специальных Агентов**. Главные функции О.С.А.:

- защищать Землю от агрессии пришельцев извне;
- предотвращать несанкционированный доступ чужаков;
- сохранять Тайну других миров от мирлингов;
- помогать жителям других миров разрешать конфликты.

О.С.А. играет весомую роль в происходящем в других мирах. Нас привлекают как гарантов и дипломатов, посредников и судей. Потому что Земля – мир-перекресток, и агенты О.С.А., наделенные даром, могут приспосабливаться к любому миру.



ДАР

Мы подошли к самому интересному. Что за дар такой? Может, умение шевелить ушами или играть на тамбурине?

На самом деле, что такое дар, объяснить сложно. Даже лучшие ученые-дорлинги не могут дать однозначный ответ. Считается, что дар – это та часть души, которая еще не одеревенела. Пока человек не повзрослел, он не привязан к своему миру, к Земле.

Поэтому те, у кого есть дар, могут путешествовать между мирами. Остальные тоже могут, но чем слабее дар, тем сложнее проходит путешествие – и тем хуже последствия.

- Агент до 16-ти лет путешествует без проблем (если портал стабильный).
- **Рослинг** (это взрослый, у которого в детстве был пробужден дар, и которому уже исполнилось 17) путешествует с трудом: может потерять силу, не приспособиться к миру, или его может выбросить далеко от портала...
- Обычный взрослый (без Дара), шагнув в другой мир, может потерять память, на несколько часов или дней потерять разум или силы.

Все это потому, что от взрослого дар уходит.

А у нас он есть. Например, он совершенно точно есть **у тебя**. Правда обычно дар спит, но если ты напрямую столкнешься с чем-то из другого мира, дар может проснуться. В О.С.А. точно знают, что надо сделать, чтобы разбудить спящий дар.

Что изменится?

Во-первых, ты начнешь чувствовать все, что не с Земли. Те, у кого дар пробужден, могут почувствовать вещь или существо внеземного происхождения. Кто-то с пяти метров «увидит» лежащий в сумке **робо-жучок**, а кто-то со ста метров почует спрятанный в крионном сейфе **волшебный жезл**.

Во-вторых, экипировка и приборы О.С.А. базируются на технологиях из других реальностей. А потому действуют эффективнее в руках тех, у кого лучше развит дар. Подробнее об этом написано в карточках **гаджетов** (спец-оборудования агентов).

В-третьих, когда ты попадешь в другой мир, то получишь сверхспособности. Известно, что способности всегда соответствуют миру, в который ты попадаешь. Если шагнешь в Зачарованный мир, то научишься **магии**. Если тебя занесет в Атомную пустыню, станешь **экстрасенсом**. В мире дорлингов будешь **изобретать** необычные машины и механизмы. А в Темном мире... лучше тебе пока туда не соваться, наш совет.

Скажем тебе сразу: так просто в другие миры никого не пускают. Во-первых, на и Земле полно работы.

Во-вторых, в других мирах опаснее, и новичкам туда вход закрыт. Агент должен сначала поработать хотя бы год на Земле, **патрульным**. Тут есть сто возможностей показать, насколько ты хорош. Вот когда покажешь – наберешься опыта и заслужишь звание – тебя переведут в **легионеры** и отправят служить в другие миры.



НАША СЛУЖБА И ОПАСНА, И ТРУДНА

В чем, собственно, состоит работа агента? И кто наши таинственные враги?

Работы у агентов очень много, и она бывает очень разная. В агентстве есть отделы:

Полевики		Штабные		
Легионеры (агенты в других мирах)	Патрульные (агенты на Земле)	Таможня	Администрация	Ученые
- Боец - Стрелок - Спец - Разведчик	- Боец - Стрелок - Спец - Разведчик - Стиратели	- Торговый отдел - Наблюдатели - Снабжение	Совет О.С.А.	- Лаборатория О.С.А. - Школа агентов - Группа «Портал»

Понятно, что в каждом отделе агенты занимаются своими делами. **Стиратели**, например, стирают память тем, кто столкнулся с пришельцами. Подменяют воспоминания, создают ложные улики и так далее, чтобы урегулировать последствия **импактов** (вторжений из других миров).

Наблюдатели контролируют всех зарегистрированных пришельцев. А **Ученые** исследуют разрывы, порталы, внеземные цивилизации, особенности су-

ществ, необычных болезней и прочих явлений, с которыми мы можем столкнуться на Земле и в параллельных вселенных.

В общем, работы у агентов полно. Если мы сейчас начнем в это углубляться, ты еще долго не дойдешь до самой игры!

Давай так: сейчас только самое необходимое, а все остальное потом, на сайте www.o-s-a.ru или в специальной брошюре, где подробно рассказано обо всем этом.



РАБОТНИКИ О.С.А. – ГАЛЕРЕЯ



Настя Цветкова, «Тринити» – ассистент главы О.С.А.

В детстве была выдающимся агентом, дослужилась до звания "герой", получила множество наград от правительств разных миров. Настя лучший *стрелок* О.С.А., но известна тем, что в 16 лет в одиночку победила лорда-разрывателя, и стала одной из трех людей во вселенной, кому такое удавалось...

Несмотря на свое боевое прошлое, Настя очень

дружелюбна и мила, всегда помогает новичкам. Общаясь с ней, никогда не подумаешь, что она прошла через множество испытаний, а при необходимости может в одиночку нейтрализовать группу мутантов или даже *вампирусную триаду*.

Настя любит экзотические цветы – поэтому легионеры и гости О.С.А. со всех миров привозят ей растения, неизвестные земной науке. Собранной коллекции может позавидовать Ботанический сад.





РАЗДЕЛ 3: ДЕЙСТВОВАТЬ И ДОБИВАТЬСЯ УСПЕХА



У ВСЕГО ЕСТЬ УСЫ. А ГЛАВНОЕ В ЖИЗНИ – УСПЕХ.

Причем здесь усы? Сейчас разберемся.

Все, что ты делаешь в жизни, может быть простым или сложным. Согласись: съесть «Сникерс» очень легко, а вот кинуть обертку в мусорку – очень сложно! Ладно, шутка, очень легко и то, и другое. А вот пройти по канату сложно. Взобраться на дерево – полегче. А голыми руками укротить дикого тигра? Вообще практически невозможно.

В жизни просто узнать, получится или нет: берешь и пробуешь. Главное, надень парашют, если соберешься прыгать с самолета, и скафандр, если собрался в космос. А как узнать, получилось ли в игре перепрыгнуть через поток лавы?

Ответ: скажи инструктору, что собирается сделать твой персонаж, а инструктор скажет, какой **уровень сложности** у этого действия. Уровень сложности – сокращенно УС.

Слопать обычный шоколадный батончик? УС 0. Успех автоматический! Ты слопал пять штук? Просто чемпион!

Перелезть через забор? УС 1, то есть, очень просто. Через высокий забор УС 2 или 3 (зависит от забора).

Решить логическую задачку? УС 4, кто-то сможет, кто-то уже нет.

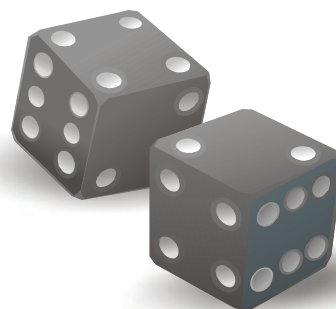
Поймать летящую стрелу? УС 8, это практически невозможно.

Как мы и сказали, у всего есть УСы.

Сложность у действия может быть любая. Ее назначает автор миссии или инструктор ко всему, что вы хотите сделать в игре.

Ну и как узнать, залез ты на дерево или свалился и ободрал локти? Очень просто:

кинуть кубики



Лезешь на стену вокруг Сада механических яблок, чтобы поймать злобного гремлина? А какая у твоего персонажа **ловкость**? Ловкость равна двум? Кидай **два кубика**. Хочешь сдвинуть тяжелый сундук с потайного люка? А **сила** у тебя сколько? Единичка? Бросай всего один кубик.

Если на кубике выпало 4, 5 или 6 – то бросок считается **успехом**.

Если 1, 2 или 3 – выпала **неудача**.

Итак, каждое действие имеет свой уровень сложности (УС). Чтобы персонаж совершил любое действие в игре, надо просто выкинуть столько **успехов**, сколько **УС** этого действия. Можно выкинуть больше – главное, не меньше. Чем больше сила, ловкость и другие качества твоего персонажа, тем проще ему делать что-то.

Но еще есть **умения**, которые помогают тебе и твоему персонажу. А кроме умений, благоприятные или, наоборот, враждебные обстоятельства. Давай посмотрим, как это влияет на твой успех.

Таблица УСов

Простейшее действие	0 (удалось автоматически)
Очень легко	1
Легко	2
Средне	3
Непросто	4
Сложно	5
Очень сложно	6
Чрезвычайно сложно	7
Нечеловечески сложно	8
Почти невозможно!	9

Пример 1: Качества

Задача: влезть на стену

УС 1 (это очень легко)

Ловкость = 2

Количество кубиков  2

Выпало: 2, 5 (есть один успех, а всего один и нужен).

Результат: ты влез на стену.

Задача: передвинуть тяжелый сундук

УС 3 (средняя сложность)

Сила = 1

Количество кубиков  1

Выпало: 4 (есть один успех из трех)

Результат: ты пыхтел-пыхтел, но не смог подвинуть сундук.



Пример 2: Качества + умения

Задача: влезть на стену с колючей проволокой

УС 3

Ловкость = 2

Умение Акробатика = 2

4

Выпало: 2, 5, 4, 5 (три успеха из трех необходимых).

Результат: ты влез на стену.

Задача: передвинуть тяжелый сундук

УС 3

Сила = 1

Умение Атлетика = 2

3

Выпало: 1, 2, 4 (два успеха из трех необходимых)

Результат: ты не смог подвинуть сундук.

Пример 3: Качества + умения + обстоятельства

Задача: влезть на стену с колючей проволокой

УС 3

Ловкость = 2

Акробатика = 2

Обстоятельство: на стене сидит гремлин и кидается камнями (-2).

$2 + 2 - 2 = 2$

Выпало: 2, 5 (один успех из трех необходимых).

Результат: ты свалился со стены.

Задача: передвинуть тяжелый сундук

УС 3

Сила = 1

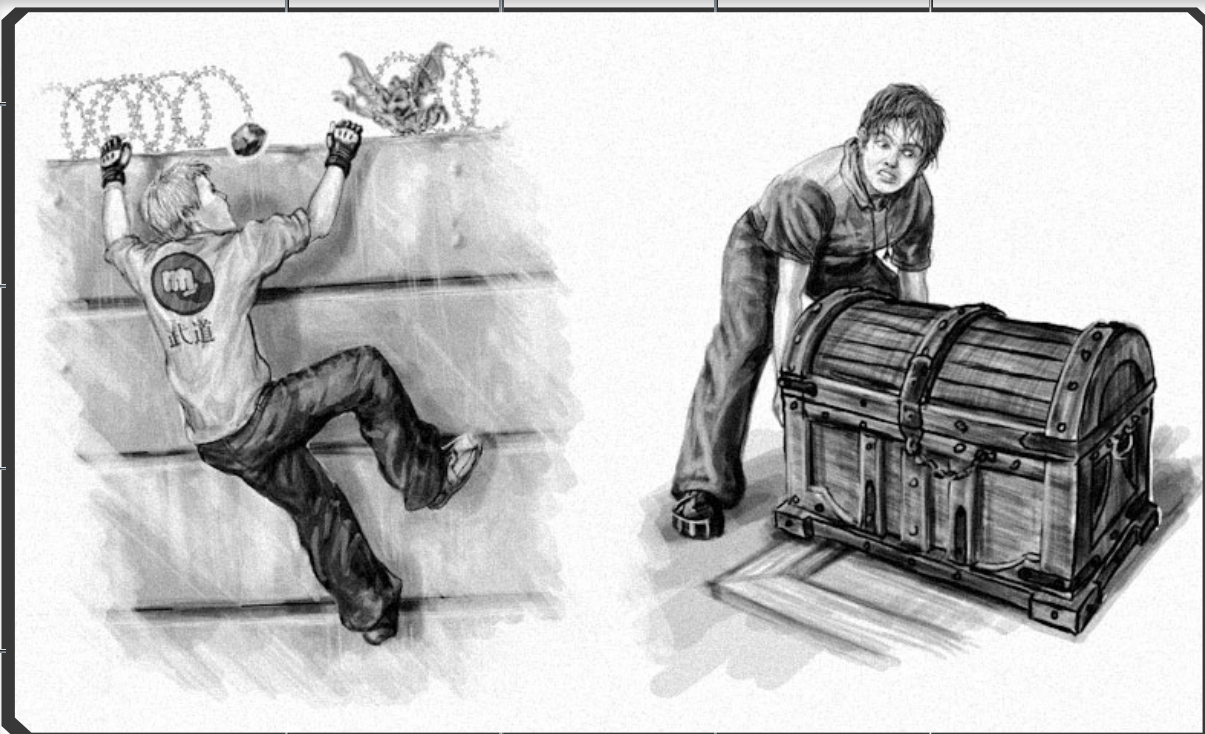
Атлетика = 2

Обстоятельство: есть подходящий рычаг (+1).

$1 + 2 + 1 = 4$

Выпало: 1, 2, 4, 3 (один успех из трех необходимых)

Результат: ты не смог подвинуть сундук.





Ты видел, как одно и то же действие в разных ситуациях завершается успехом и неудачей. Все в значительной мере зависит от числа кубиков, которое ты кидаешь в финале.

Но ведь если УС 3, а кубиков ты можешь кинуть всего 2, значит ты изначально обречен на провал? Нет.



ДВА ПОДАРКА ДЛЯ АГЕНТОВ

Мы приготовили для всех агентов два важных сюрприза. Оба они помогут вам всем получать **больше кубиков** на бросках.

Правило шестерки

В жизни есть везение. Почему его не должно быть в игре?

«Перекресток миров» дает тебе дополнительный шанс – **правило шестерки**.

Если ты бросил несколько кубиков, и на одном или нескольких выпало 6 – **каждая шестерка засчитывается за успех**, но еще ты можешь перебросить каждый кубик с шестеркой еще раз.

Каждый успех, полученный таким образом, добавляется к числу твоих успехов. И еще лучше – если на дополнительном броске опять выпала шестерка – ты можешь добавить себе успех и кинуть снова! И так до бесконечности.

Конечно, это правило действует не только на тебя. Повезти может и другим – как друзьям, так и врагам. Но, как и в жизни, везение – помощник для умных. Если ты разберешься в нем, то заставишь работать на тебя.

Пример 4: Качества + умения + обстоятельства + шестерка

Задача: взлезть на стену с колючей проволокой

УС 3

Ловкость = 2

Акробатика = 2

Обстоятельство: на стене сидит гремлин и кидается камнями (-2).

 $2 + 2 - 2 = 2$

Выпало: 2, 5, 6 (два успеха из трех необходимых). 6 перекидывается, выпадает 5 (еще один успех, всего 3 успеха из трех).

Результат: ты взлез на стену!

Задача: передвинуть тяжелый сундук

УС 3

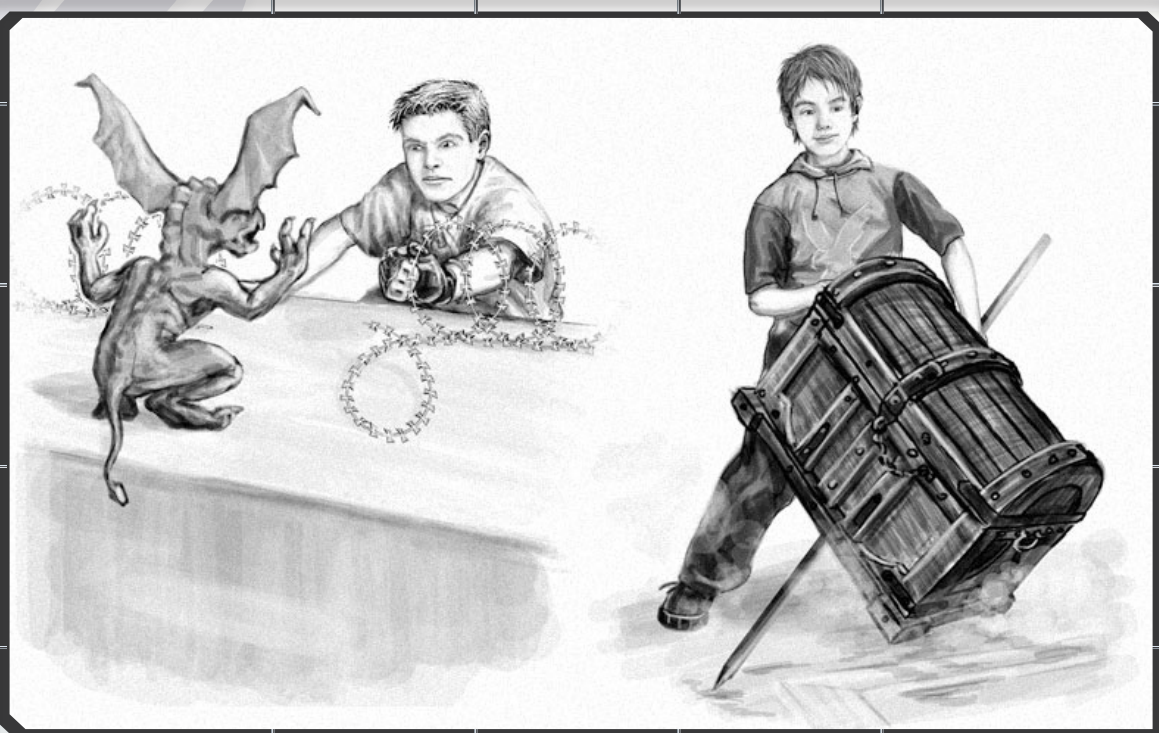
Сила = 1

Атлетика = 2

Обстоятельство: есть подходящий рычаг (+1).

 $1 + 2 + 1 = 4$

Выпало: 4, 3, 1, 6 (есть два успеха из трех необходимых). 6 перекидывается, выпадает 6 – еще один успех, всего три успеха из трех. Шестерка снова перекидывается, выпадает 2. Итого: 4, 3, 1, 6(6-2). Всего 3 успеха. Результат: ты смог подвинуть сундук.





Преодоление

Это возможность, доступная только тем, у кого есть дар. Ты знаешь, что в жизни бывают ситуации, когда в момент опасности человек обнаруживает в себе силы и способности, о которых не подозревал раньше. А те, у кого есть дар, сталкиваются с этим чаще, чем остальные люди.

В критической ситуации ты можешь мобилизовать свои резервы и постараться выполнить свое действие изо всех сил. Если это важное действие для тебя.

Твой организм тратит жизненные силы, чтобы ты сделал следующее действие максимально успешно. Ты сам говоришь инструктору, сколько единиц жи-

ненной силы тратишь. Столько дополнительных кубиков ты получишь на свой следующий бросок.

Фишка, отмечающая уровень твоего здоровья, сдвигается влево по шкале на столько пунктов, сколько дополнительных кубиков ты получил.

Запомни: чаще 1 раза в сутки использовать *преодоление* нельзя.

Пример 5: Качества + умения + обстоятельства + преодоление

Задача: влезть на стену с колючей проволокой

УС 3

Ловкость = 2

Акробатика = 2

Обстоятельство: на стене сидит гремлин и кидается камнями (-2).

Преодоление: ты тратишь 3 жизни и получаешь +3 кубика.



$$2 + 2 - 2 + 3 = 5$$

Выпало: 2, 5, 4, 3, 4 (три успеха из трех).

Результат: -3 пункта твоего здоровья, но ты влез на стену.

Задача: передвинуть тяжелый сундук

УС 3

Сила = 1

Атлетика = 2

Обстоятельство: пол покрыт слизью гигантской улитки и поэтому скользкий (-1).

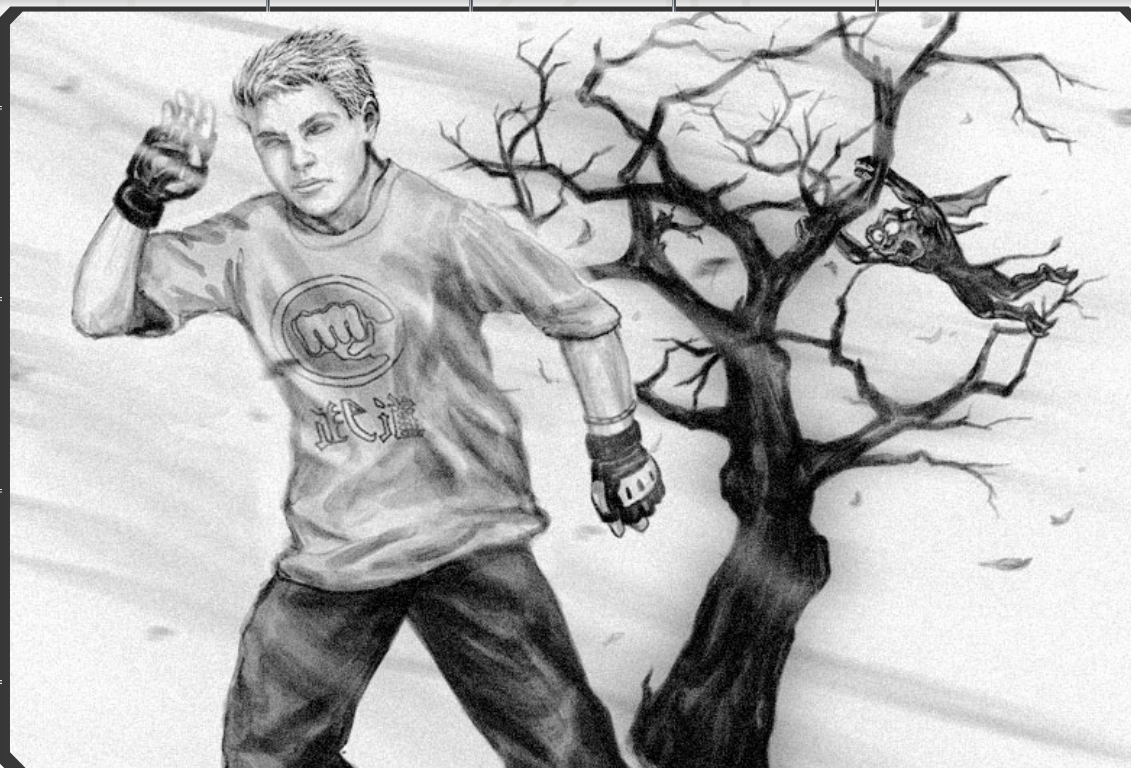
Преодоление: ты тратишь 3 жизни и получаешь +3 кубика.



$$1 + 2 - 1 + 3 = 5$$

Выпало: 4, 3, 5, 5, 2 (три успеха из трех).

Результат: -3 пункта твоего здоровья, но зато ты смог передвинуть сундук.



• Преодоление может спасти жизнь.



Несмотря на то, что преодоление используется не часто, ты и твои друзья в силах повлиять на результат своих действий в особых, самых важных случаях.

Итак, вот все, что может повлиять на **количество кубиков** (КК).

+ качество

+ умение

+ позитивные обстоятельства

+ удача (6 на кубике)

+ преодоление

– негативные обстоятельства

– ранения (дают минусы к броскам)

Запомни: много раз кидать кубики на одно и то же действие нельзя. Если с первого раза не получилось поднять сундук, влезть на дерево, убедить охранника – нельзя кидать кубики снова и снова до бесконечности.



• Работники О.С.А.

Слева направо: Маха, уборщица О.С.А.; Петя "Карлсон", глава экономического отдела; Старпес, верный спутник Однорукого; Настя, ассистент Директора; Эндор, глава легионеров; Игорек, глава научного отдела; Лапочка, лучший компьютер на Земле; Однорукий, хранитель гаджетов и техники.

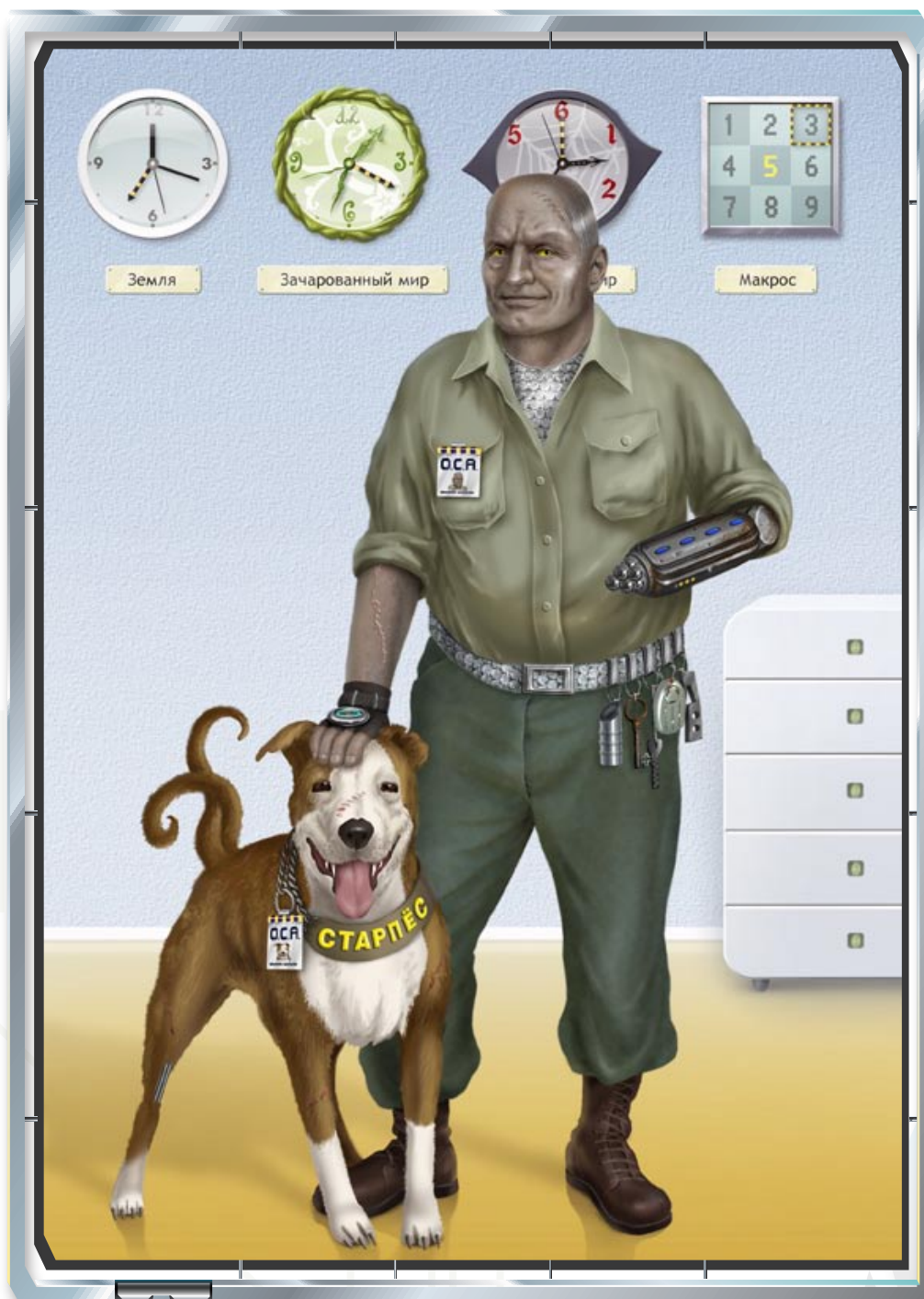
Это не все, кто работает в О.С.А., здесь представлены те, с кем ты будешь чаще встречаться. В штабе ты можешь встретить и богомола Васю (сисадмина и хакера), и робота Терентия, обучающего рекрутов, и злую девочку Машеньку, руководящую группой Нянь для родителей, и летающего Многоглаза, который помогает Махе с уборкой... И, конечно же, уже знакомых

тебе Ивана, Лену и Данилу, которые возвратились с очередного задания. Сейчас они ветераны, но когда-то были новичками, такими же, как ты.

Директор О.С.А. – легендарная личность, которую ни один агент никогда не видел. Общение с Шефом возможно только через Лапочку или Настю. Ходят слухи, что Шеф даже не землянин, хотя с той же частотой появляются и другие невероятные истории о его личности, самыми популярными из которых являются истории о том, что Шеф – особо одаренный ребенок или компьютерный разум. Также популярна байка о том, что Шефа нет, а есть Совет О.С.А.



РАБОТНИКИ О.С.А. – ГАЛЕРЕЯ



Однорукий – зав. снабжением и складом О.С.А.

Строгий и опытный мутант из Атомной Пустыни, побывавший в настоящих переделках, потерявший руку, со множеством шрамов и несколькими гаджетами-имплантами в теле.

Он выдает агентам гаджеты и прочую экипировку, не забывая раздавать затрецины нерадивым. Распо-

ложение Однорукого надо заслужить – но те, кого он уважает, очень этому рады. Потому что Однорукий может починить или достать почти любую технику.

Его верный Старпес умеет читать мысль и искать следы даже тогда, когда запах уже выветрился – он чует запах мыслей.





РАЗДЕЛ 4: ТЫ – АГЕНТ

Каждый человек, эльф или робот – в общем, любое существо обладает основными чертами, которые делают его уникальным, единственным в своем роде. Эти черты есть и у тебя. Во-первых, это **качества**.



КАЧЕСТВА

Сила – показывает, насколько персонаж силен – у ребенка она 1 или 2, редко 3, у медведя 5, у великана или Терминатора еще больше.

Ловкость – насколько хорошо существо уворачивается и быстро реагирует. Мангуст очень ловкий зверек, его ловкость 5 (как и у молниеносной кобры). А ожившая каменная статуя очень неповоротливая, у нее минимальная ловкость, 1.

Разум – насколько умный и образованный персонаж, сколько он знает, насколько хорошо все подмечает. Насколько хорошо сопротивляется внушению и всяким «мозговым атакам».

Общение – насколько персонаж симпатичен окружающим, и насколько ему легко договориться с другими. Убедить кого-то, переспорить, сделать своим другом. Понять искренность другого или увидеть скрытые мотивы.

Дар – есть у всех, кто наделен необычными способностями. Например, единорог – магический зверь из *Зачарованного мира*, его дар = 4. Мутант Корявый из *Атомной пустыни*, дар = 1. Изобретатель Миридон из *летающей крепости «Левиафан»* – гениальный мистик, его дар как минимум = 5. Кстати, это он соз-

дал многие гаджеты, которыми пользуются агенты О.С.А.

Твой дар? Зависит от тебя. Как и остальные качества твоего персонажа.

У рослингов дар всегда равен 1.

Качества могут быть и больше 5, но у людей такое почти не встречается.

Если перед вами существо с ловкостью 6, то это какой-то *супербыструн*. А если вы встретили хогга (большого разумного хомяка), то есть мааленький шанс, что это будет *Оча Роваши* – знаменитая хомячка, обаяние которой сделало ее лучшей торговкой во вселенной. Ее общение = 6.

Нулевое качество

Еще качество может быть равно 0.

Если у какого-то существа разум = 0, значит перед тобой примитивный живой организм вроде амебы или растения. Хотя может быть, что это человек, но его разум понизился из-за воздействия *тупыльцы*. Вдохнув эту пыльцу, любое разумное существо временно становится совершенно безмозглым.

Если сила = 0, значит, существо такое слабенькое, что не способно причинить никакой физической вред. Например, это крохотная фея.

Любое качество может быть равно 0 в результате какого-либо враждебного воздействия. Например, агент, которого опутал *паутинник* из Улья, временно стал ужасно неповоротливым, его ловкость = 0.

Если такое случилось с тобой или твоим другом, лучше постараться быстрее это исправить.



Сила



Ловкость



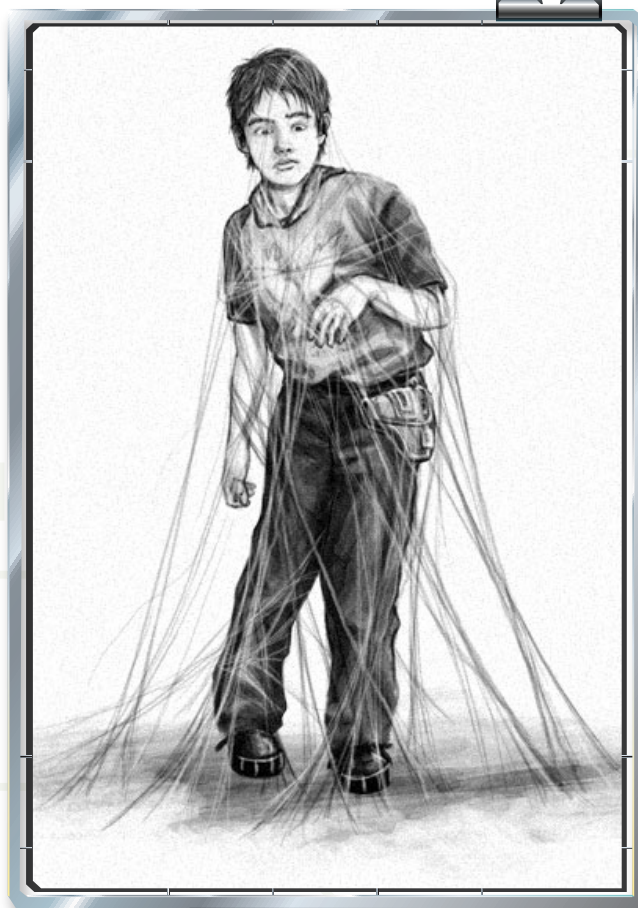
Разум



Общение



Дар



• Данила в сетях паутинника.



• Оча Роваш, глава Совета гильдий.

Запомни: у обычных людей все качества от 1 до 5

	Сила	Ловкость	Разум	Общение
1	немошный	неуклюжий	глупый	отталкивающий
2	слабый	неловкий	ограниченный	неприятный
3	обычный	обычный	средний	обычный
4	сильный	проворный	умный	душа компании
5	атлет	очень ловкий	очень умный	всеобщий любимец

По этой памятке легко понять, какой персонаж. Если у него ловкость = 3 – он обычный, разум = 4 – он умный, и т.д. А еще надо помнить, что даже среди людей бывают:

6	богатырь	молниеносный	гений	кумир
---	----------	--------------	-------	-------



ТАЧИ

Когда ты впервые приходишь качаться в спортзал, твоя сила обычно равна 1 или 2. Но если ты долго и упорно занимаешься, сила может повыситься до 3, 4 или даже еще выше. Арнольд Шварценеггер очень сильный, если он появится в игре, знай, что его сила = 6.

Можно ли в нашей игре увеличить свои качества? Конечно, можно.

Твой персонаж выполняет разные задания: спускается под землю, чтобы сразиться с аллигаторами в метро, гонится по городу за **джампером**, охотится на оборотня, расследует дело о пропавших людях...

Кроме званий и наград за все это, ты получаешь более важную вещь – бесценный жизненный опыт. В игре этот опыт измеряется **тачами**. Например, выполнив задание «Дело о сбежавших монстрах», все агенты, которые с ним справились, получают по 2 тача. А тот, кто действовал лучше всех и внес самый большой вклад в победу – 3 тача.

Эти тачи можно использовать: на увеличение своих **качеств**, на получение новых **умений** и т.д. Причем ты сам решаешь, на что тебе потратить свободные тачи.

Сразу скажем, что губу раскатывать не стоит: чтобы увеличить любое качество всего на единицу, нужно потратить 4 тача. То есть, если твоя сила = 1, а ты хочешь сделать ее 2 – будь добр, заработай 4 тача и потрать их все на увеличение силы. Зато отныне она навсегда станет = 2.

Сила персонажа = 1 (первый квадратик заполнен четырьмя тачами).



СИЛА 1



Сила персонажа все еще равна 1, но он уже идет на повышение (частично заполнен второй квадратик)

Ты дополнил второй квадратик тачами, и сила персонажа выросла до 2.

СИЛА 1



СИЛА 2

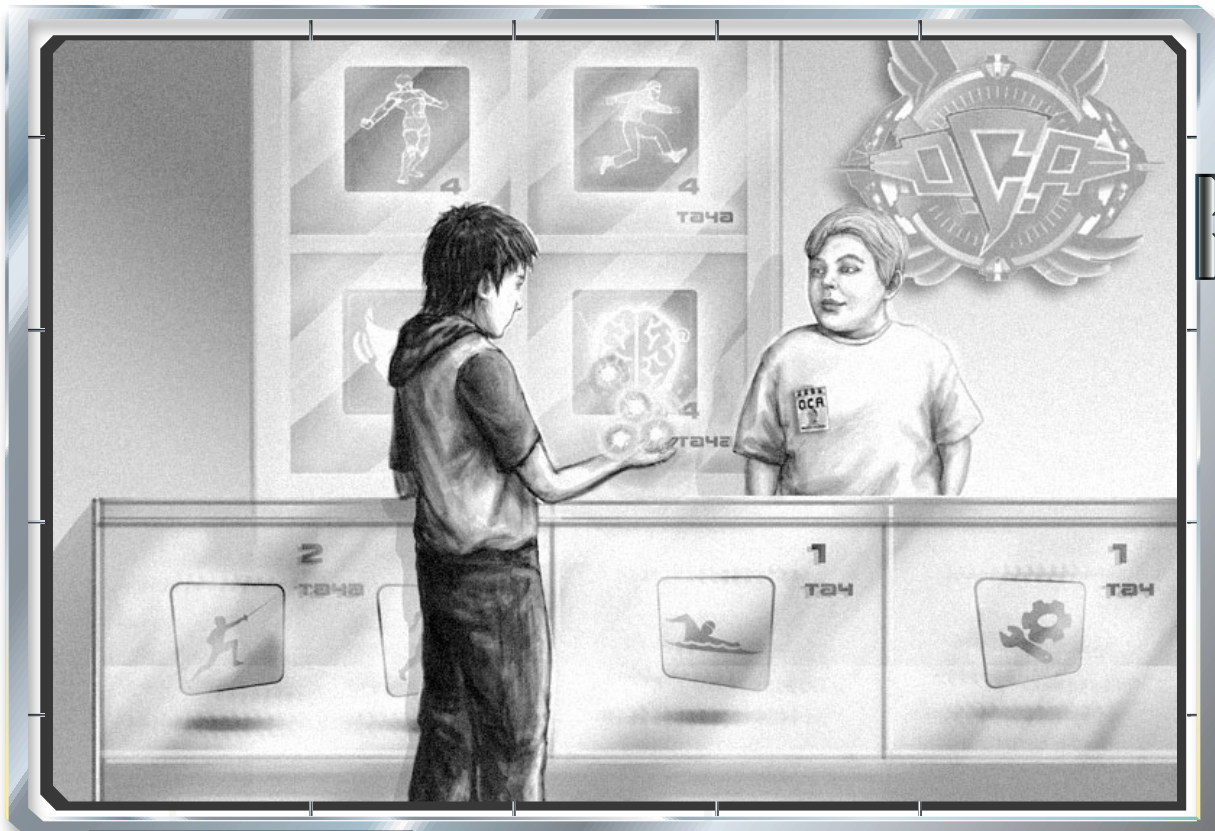


Запомни: тач – это игровая «валюта», которую ты зарабатываешь, выполняя задания и проходя миссии. На набранные тачи можно улучшать качества персонажа, «покупать» или улучшать умения.

Если в качестве 1, 2 или даже 3 тача, оно еще не увеличилось. Ты можешь вкладывать свободные тачи например, в свою ловкость = 2. Но только когда в нее будет вложен последний, четвертый тач, твоя ловкость станет = 3.



• Ловкость или сила? Два варианта развития.



• «Магазин тачей».



УМЕНИЯ

Кроме качеств, у каждого есть **умения**. Они бывают самые разные: например, умение плавать, бегать, разрабатывать компьютерные программы или драться на мечах.

Без умения, ты кидаешь столько кубиков, сколько твое качество. А с умением, ты кидаешь и то, и другое!

Пример 1: ты хочешь понять, что это за странный инопланетный механизм, управляющий воздушными лепестками? Если у тебя нет умения Техника, ты кидаешь только свой разум = 3 (три кубика). А если есть умение Техника = 2, ты кидаешь 3+2 кубика – сразу 5! И понимаешь, что это специальный кулер с Макроса для охлаждения *мемороботов*.

Пример 2: ты решаешь крутую задачу по математике, у которой сложность 4, а разум у тебя 3, то решить задачу очень сложно – вероятность успеха совсем низка. Но если при этом у тебя есть умение Математика = 3, ты вполне можешь решить такую задачу (вместо 3-х ты будешь кидать 6 кубиков).

Умения тоже измеряются от 1 до 5. На их улучшение тоже можно тратить *тачи*. Причем, стоимость умений не четыре тача (как у качеств), а один или два. Один тач стоит **обычное умение**, два тача стоит **ценное умение**.

Пример 3: Чтобы получить обычное умение *Плавание* второго уровня, нужно потратить 2 тача (вначале 1, а потом еще 1). А чтобы получить более

полезное (чаще применимое) умение *Выносливость* второго уровня, нужно потратить 4 тача (2 + 2).

Плавание



Выносливость



Все умения поделены на 5 групп и зависят от качеств. Есть умения ловкости, умения силы, умения разума и т.д. Например, *Техника* это умение разума. А *Рукопашный бой* умение силы.

Так что умения – очень важная вещь. И нужно хорошо подумать, на что тратить тачи. Ведь если потратить больше тачей на качество, это прибавит +1 кубик ко всем броскам в данной сфере.

А если потратить тачи на умение, это прибавит +1 кубик только к броскам на это умение... Но улучшение умения стоит дешевле.

Запомни: умения дают тебе дополнительные кубики и помогают добиться большего успеха! Умения стоят дешевле, чем качества – но и помогают только в определенных случаях: например, плавание поможет только когда тебе нужно переплыть что-то или нырнуть поглубже, а сила повысит твои шансы на успех во множестве разных действий.

ЖИЗНЕННАЯ СИЛА / ЗДОРОВЬЕ

Ты можешь бегать, драться, общаться в игре до тех пор, пока у тебя достаточно сил на это. Жизненная сила твоего персонажа измеряется просто – по шкале.

Если сейчас ты **здоров**, просто ставишь фишку (монетку или пуговицу) в клетку «Здоров». Если ты ранен, передвигаешь фишку влево.

Конечно, чем у тебя больше сил, тем ты лучше все делаешь, а чем меньше сил, тем хуже. Поэтому в клетках, начиная с «Легко ранен», у тебя появляются **поправки** ко всем броскам (-1 кубик). Например, если ты хочешь перепрыгнуть через огненный разлом и должен бросить 4 кубика (ловкость = 2, плюс умение Атлетика = 2), то в состоянии «Легко ранен» ты бросаешь 3 кубика. А в состоянии «Ранен» уже всего 2 кубика. Ведь раненому сделать это тяжелее, и вероят-

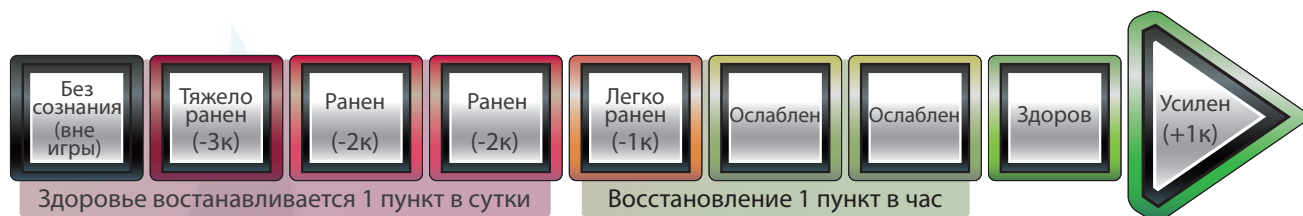
ность, что ты не перепрыгнешь, возрастает!

Когда твоя жизненная сила падает до черной клетки «Без сознания», ты теряешь сознание и выбываешь из игры. Теперь от тебя ничего не зависит, и только действия твоих друзей помогут решить, придешь ли ты в сознание – или пропустишь финал задания.

Восстановление сил

Жизненная сила снижается не навсегда. Ее можно (и нужно) восстанавливать. Самое простое средство восстановления – обычный отдых, ты можешь восстановить 1 пункт здоровья за 1 час отдыха. Хотя если здоровье снижено до состояния «Ранен» и хуже, отдых восстанавливает 1 пункт здоровья за 1 сутки (ослабленный организм лечится дольше).

Специальные лечебные гаджеты, умение Медицина, сверхспособности и отвары помогают быстрее восстанавливать жизненную силу и здоровье.



СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

The screenshot shows the 'Личное досье агента' (Agent's Personal File) form. It includes sections for:

- СИЛА (Strength)**: Attributes like Agility, Endurance, etc.
- ЛОВКОСТЬ (Dexterity)**: Attributes like Reflexes, Coordination, etc.
- РАЗУМ (Reason)**: Attributes like Intelligence, Logic, etc.
- ОБЩЕНИЕ (Communication)**: Attributes like Charisma, Diplomacy, etc.
- ДАР (Gift)**: Special abilities or talents.
- Состояние здоровья (Health State)**: A visual representation of the health scale from 'Without consciousness' to 'Strengthened'.

Итак, мы рассказали о главных чертах каждого персонажа игры. Теперь давай создадим твоего собственного персонажа! Это делается в три шага.

Шаг 1: Кто я?

- Возьми чистую, незаполненную карточку «Личное досье агента».
- Напиши, как тебя зовут. Если хочешь играть не самого себя, а кого-то еще, напиши, как зовут твоего персонажа (Дима Билан? Королева Елизавета? Шерлок Иванов?)
- Придумай своему персонажу короткое кодовое имя. Например: Саша Дубинин – Кулак.
- Напиши свой возраст, рост, вес своего героя.
- Еще можно вклеить свою фотографию или нарисовать портрет своего персонажа. Но это необязательно, можно потом.

Главное: попробуй охарактеризовать себя в 2-3 словах. Кто ты? **Веселый здоровяк** или **Умный, но застенчивый**? А может **Обаятельный хитрец**? Попытаться передать натуру персонажа двумя словами бывает очень интересно. А еще интересней сыграть его характер во время приключения.

Первый шаг закончен: теперь мы знаем, кто ты такой.



Шаг 2: Качественный подход

У тебя есть 5 качеств: сила, ловкость, разум, общение и дар. Изначально каждый из них равен 1 (в карточке они уже обозначены как 🎲)

При создании персонажа ты получаешь возможность улучшить качества **сразу 6 раз!** То есть, расставить 24 тача по квадратам качеств. Например, ты можешь увеличить **силу** на 1, она станет = 2, и у тебя останется еще 5 улучшений. Дальше можешь увеличить **ловкость** (сразу на 2), она станет = 3, а у тебя останется еще 3 улучшения. Добавим единичку в **разум** и пару **общение**.

Итого, твои качества:

- Сила = 2
- Ловкость = 3
- Разум = 2
- Общение = 3
- Дар = 1

Получился среднестатистический парень или девчонка лет 12-14 с разбуженным даром.

Посмотрим еще 2 примера:

Веселый здоровяк, троечник, **боец** О.С.А. Иван

- Сила = 3
- Ловкость = 3
- Разум = 2
- Общение = 2
- Дар = 1

Застенчивое дарование, **спец** О.С.А. Лена

- Сила = 1
- Ловкость = 3
- Разум = 3
- Общение = 2
- Дар = 2

Не нравится? Поставь так, как хочешь. Только помни:

а) при создании персонажа, ни одно качество не может быть больше 3-х. Потом ты сможешь улучшить все свои качества, умения и способности – ведь ты агент О.С.А. Но изначально ты просто рекрут, который только что был принят в Организацию, и ничего не умеешь делать в совершенстве;

б) при создании персонажа ты обязан истратить все имеющиеся улучшения качеств. Ничего нельзя оставлять «на потом».

Шаг 3: Я умею...

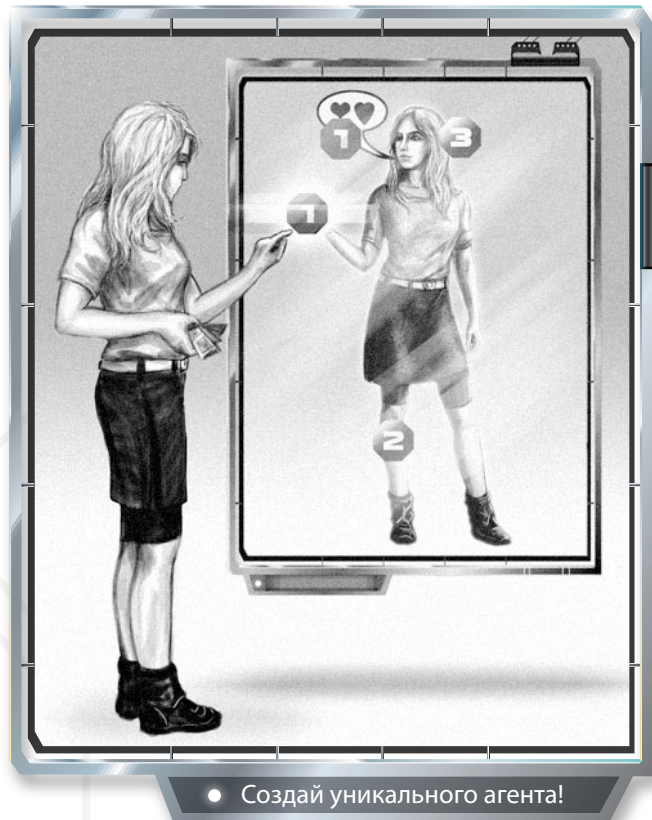
Теперь настало время выбрать себе умения.

Если создаешь самого себя, то подумай и выбери то, что ты умеешь в реальной жизни. Например, если хорошо бегаешь, возьми Бег 2. Если ты играешь в школьном театре – смело бери Артистизм 2. И так далее.

Хотя, конечно, можно взять себя, но немного переделать (а может, и много). Что-то убрать, что-то добавить. Например, ты всегда хотел быть суперкомпьютерщиком или отлично плавать? Твоя мечта наконец сбылась: бери умение Электроника или Плавание.

Для развития умений тебе дается сразу **18 тачей!** Ты можешь расставлять их в какие угодно умения. Помни только:

а) умения с круглыми значками стоят по 1 тачу за уровень; А с двойными кругами – по два тача за уровень;



б) изначально ты не можешь поставить себе ни одно умение больше 3-х. Потом ты сможешь улучшить все свои качества, умения и способности – ведь ты агент О.С.А.

в) при создании персонажа ты обязан истратить все имеющиеся тачи на умения. Ничего нельзя оставлять «на потом».

При создании персонажа-рослинга, ему выдается 8 улучшений и 20 тачей. Но его дар не может быть больше 1.

Все умения подробно описаны в Приложении к руководству агентов.

Ты сделал все сказанное?

Поздравляем! Ты только что создал своего собственного, уникального персонажа!

Зови друзей и быстрее создавайте группу агентов. Только помните, хорошая группа универсальна. Там есть:

Боец – чтобы достойно встретить любого противника в ближнем бою, схватить и удерживать, отправить в нокаут – и просто проявить силу там, где она нужна. Идти вперед, защищать слабых, испытывать все на себе (потенциальные ловушки, яды и т.д.).

Стрелок – чтобы вывести из строя противников на дальнем расстоянии, не подпустив их близко. Чтобы метко попадать по любой цели. Чтобы догнать или убежать, влезть куда потребуется.

Спец – чтобы быть мозгом команды: знать как можно больше, уметь все подмечать и анализировать информацию, решать задачи и загадки, и направлять команду по верному пути. У спецов обычно самый развитый дар. А еще они отвечают за лечение членов группы.

Разведчик – чтобы быстро и эффективно собирать информацию, разбираться в технике, решать задачи, подслушивать, прятаться, находить ловушки и тайники, атаковать из засады, ловко преодолевать препятствия и помогать остальным. Чтобы максимально эффективно общаться с людьми и представителями других миров.

Требования

Каждому специалисту нужны определенные качества.

Бойцу необходима: сила не меньше 3, умения Рукопашный бой и Фехтование.

Стрелку: ловкость не меньше 3, умения Огнестрельное оружие, Метательное оружие.

Спецу: разум не меньше 3, а дар не меньше 2, умения Анализ и Медицина.

Разведчику: ловкость не меньше 2, и общение не меньше 3, умения Шпионаж и Убеждение.

Если твой персонаж подходит по требованиям, он может пройти обучение в Школе О.С.А., стать специалистом и получить личные гаджеты (см. ниже).

Пример группы



Иван Белогоров: боец, 14 лет. Кодовое имя: **Гром**

Качества: **сила** = 3, ловкость = 3, разум = 2, общение = 2, дар = 1
(итого 6 улучшений).

Умения: **Рукопашный бой** = 2, **Бой с оружием** = 2, Уклонение = 1, Атлетика = 3, Выносливость = 1, Бег = 2, Плавание = 1
(итого 18 тачей).

Гаджеты: **Гром** (боевые перчатки), **Чешуя** (бронеперчатки).

Этот набор качеств, умений и гаджетов делают Ивана хорошим бойцом – сильным, выносливым, быстрым и опасным для врагов.



Данила Покровцев: стрелок, 11 лет. Кодовое имя: **Меломан**

Качества: сила = 2, **ловкость** = 3, разум = 2, общение = 2, дар = 1.

Умения: **Стрельба из огнестрельного оружия** = 3, **Стрельба из метательного оружия** = 2, Уклонение = 3, Акробатика = 3, Бег = 2, Плавание = 1.

Гаджеты: **Жало** (универсальный пистолет агентов О.С.А.), **Бацман** (оглушающее оружие, замаскированное под йо-йо).

Данила быстро реагирует, метко стреляет, быстро бежит и способен ловко пройти полосу препятствий.



Лена Перова: спец, 13 лет. Кодовое имя: **Лотос**

Качества: сила = 1, ловкость = 3, **разум** = 3, общение = 2, **дар** = 2.

Умения: **Анализ** = 2, **Медицина** = 2, Компьютеры = 2, Техника = 2, Животный мир = 2, Чувствительность = 2, Лингва = 2

Гаджеты: **Пчелфон** (смартфон-коммуникатор агентов О.С.А.), **Медпак** (лечебный набор агентов), **Стиратель** (стирает память).

Помимо обширных знаний, которые не раз помогут агентам в самых разных ситуациях, Лена хорошо чувствует **импульсы**, существ и вещи из других миров.



Инга Ветрова: разведчик, **рослинг**, 25 лет. Кодовое имя: **Дива**

Качества: сила = 2, ловкость = 3, разум = 3, общение = 4, дар = 1.

Умения: **Шпионаж** = 3, **Убеждение** = 3, Обаяние = 3, Акробатика = 2, Связи = 2, Езда = 2, Артистизм = 1, Пение = 3
(у Инги больше тачей, так как она рослинг)

Гаджеты: **Открывашка** (универсальный ключ, который подстраивается к замку), **Биогрим** (позволяет менять внешность).

Инга всеобщая любимица и душа любой компании. Она может незаметно подкрасться и подслушать чужой разговор, пробраться в закрытое помещение, следить и избежать слежки. А при встрече с нейтральным персонажем убедить его помочь.



• Агенты группы «Вихрь» – элита О.С.А.

Обычно в группе от 3 до 5 агентов. Если вас больше четырех, может быть два бойца или два спеца и т.п.



РАНГИ

Кроме трех основных шагов по созданию персонажа, есть еще один, на будущее. Внизу своего личного досье ты видишь множество кружков. Это пустые места для будущих тачей, которые твой персонаж заработает, выполняя задания. Получая каждый тач, отмечай его точкой в одном из кружков, начиная с самого первого (а дальше столько, сколько тебе удастся получить).



Как ты видишь, весь твой будущий опыт разбит на блоки. Эти блоки – **ранги**, которые ты можешь получить, чтобы повысить свое положение в Организации.

Ты начинаешь обычным рекрутом, с нулем опыта. Ты ставишь тачи, полученные за выполнения заданий сюда – и одновременно тратишь их, улучшая качества или умения. Когда ты закрываешь блок, получаешь соответствующий ему ранг (набрал 6 тачей – переходи к патрульному).

Ранги О.С.А.

- 0-6 = Рекрут
- 7-15 = Патрульный
- 16-27 = Агент
- 28-42 = Спец.агент (может становиться легионером)
- 43-62 = Элита
- 63-87 = Герой
- 88-118 = Легенда

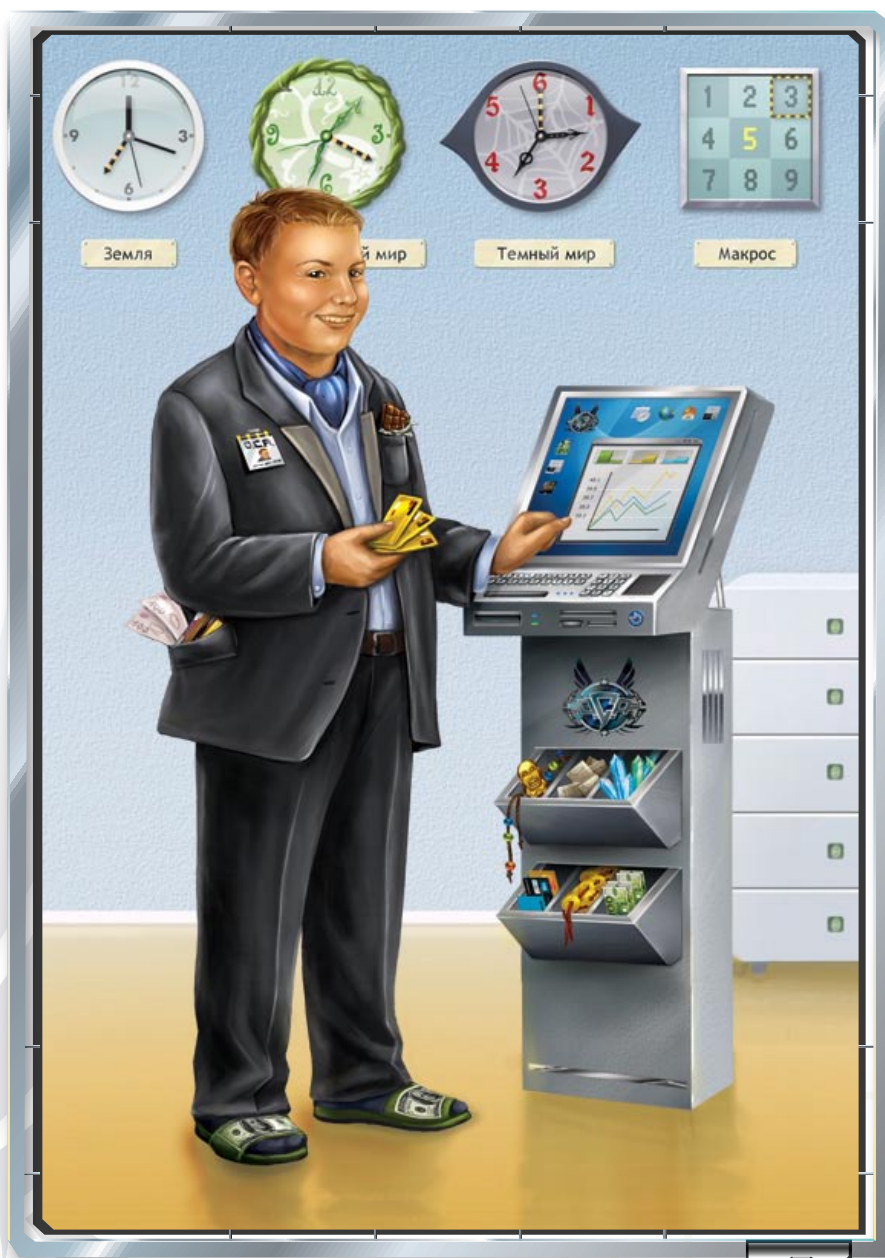
За каждый заслуженный ранг агент получает награды и привилегии в Организации – более серьезную экипировку, более крутые задания и т.д.

Класс

Кроме рангов, существуют классы агентов. Мы уже рассказали о них выше: боец, стрелок, спец и разведчик. Выбирай себе тот, который больше нравится, а лучше попробуй сыграть каждым.



РАБОТНИКИ О.С.А. – ГАЛЕРЕЯ



Петя, «Карлсон» – Глава экономического отдела.

Этот краснощекий 14-летний толстик богаче многих банкиров. Он руководит торговым отделом и таможней О.С.А. Петя умный, хитрый и очень пронырливый эгоист. В детстве он менял вкладыши на деньги, затем стал спекулировать ценными вещами в интернете, потом в нем пробудился дар и его приняли в Организацию.

Петя может обмануть почти кого угодно. Он проворачивал такие дела, что геополитика миров

менялась от его интриг. Любимое дело у Пети – взять чужую проблему и найти выход из нее, причем такой, чтобы все были довольны. Чем сложнее проблема – тем лучше, иногда его приглашают как арбитра или судью там, где местные уже не могут найти решение.

Это ленивый, слегка продажный агент (Директору об этом известно), но Организацию еще ни разу не подвел. Петя обожает, когда кто-то пытается его обмануть. Ведь тогда он получает моральное право обмануть в ответ.



Маха – Уборщица О.С.А.

Пожилая женщина нелегкой судьбы.

Нелюдима, она убирается в штабе О.С.А., причем не просто подметает и моет полы, а производит зачистку от различных монстров и паразитов, которые регулярно пробираются в О.С.А.

Своим лазерным глазом она просвечивает стены и видит все скрытое, а силовой шваброй ловит монстров. При этом, в монстров и другие миры она упорно не верит. Маха любит порядок, чистоту, тишину. Ее хобби – вышивание и вязание.

Маха идеально подходит под строки из стихотворения Некрасова: «Есть женщины в русских селеньях...». Она не только коня на скаку остановит, но, по

слухам, в начале своей карьеры совершила нечто гораздо более серьезное. Женщина случайно попала в разрыв 4-й степени, который стремительно расширялся. По расчетам, он должен был дорасти до 5-й степени и схлопнуться, уничтожив все живое в радиусе нескольких километров. Но когда агенты прибыли на место, они обнаружили, что посреди бешено вращающегося вихря сидит Маха, которая уперлась ногами в расходящийся асфальт и держит разрыв... голыми руками.

Разрыв закрыли, у Махи произошел инсульт, отказало сердце. Чтобы она осталась в живых, ей вставили искусственное сердце *дорлинггов*, лазерный глаз с *Макроса*, заменили почки на биоузлы из *Улья*... и приняли на работу в О.С.А.

РАЗДЕЛ 5: ВРЕМЯ В МИССИЯХ

Мы подошли к самой активной части правил. Немедленно возьми подушки и устрой бой с друзьями!

Ты победил? Отлично, боевые правила помогут тебе побеждать и дальше.

Проиграл? Ничего, они научат тебя выигрывать!



СЕКУНДОМЕР



Время в игре подразделяется на *Обычное время* и *Секундомер*.

Обычное время идет неторопливо, как в жизни – по дням, часам, минутам...

Когда вы играете в обычном времени, инструктор говорит: «Вы десять минут колотили в дверь, но никто так и не открыл...» или «Прошло полчаса, и вы наконец нашли ключ в ящике с оранжевыми пауками!», а может быть даже «На следующее утро, хорошенько выспавшись...»

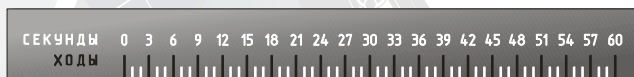
В общем, никто никуда особо не торопится.



Но бывают ситуации, когда дорога каждая секунда. Когда начинается бой или вам нужно обезвредить бомбу с таймером «20... 19...»; когда вы пытаетесь догнать огненного оленя или выбраться из каюты тонущего корабля.

В такие моменты нельзя терять ни секунды. Поэтому игровое время начинает работать в режиме *Секундомер*. И все начинают действовать строго по очереди.

Время Секундомера делится на **ходы** по 3 секунды каждый. И главная задача каждого из участников – как можно эффективнее использовать эти 3 секунды, чтобы именно его действие было успешным – а действия врагов провалились.



ХОД И ДЕЙСТВИЯ

Вы с напарниками шли по лесу, и на вас из засады набросился лесной оборотень. Время тут же переключилось в Секундомер, и наступает *первый ход боя*. Каждый игрок подает инструктору заявку: что он *постарается сделать* в этот ход.

А что ты вообще можешь сделать?

Если кратко, в ход ты можешь сделать:



длинное действие



короткое действие

Длинное действие занимает почти весь ход. Это основное, что делает персонаж. Когда приходит твоя очередь действовать, ты выбираешь, что предпринять в данной ситуации:

- атаковать врукопашную...
- ...или холодным оружием (копье, меч и т.д.),
- выстрелить из лука...
- ...или из пистолета,
- метнуть нож / дротик / камень,
- встать после того, как упал или был сбит с ног,
- сменить «активное» оружие (которое в руках),
- скинуть рюкзак,
- достать что-то из кармана,
- выпить зелье (сняв его с пояса или с перевязи),
- пробежать небольшое расстояние (см. следующий раздел),
- открыть дверь,
- сесть в седло / соскочить с лошади,
- произнести заклинание,
- использовать гаджет или артефакт,
- все, что ты сможешь придумать, что можно успеть сделать за 2-3 секунды или чуть меньше,
- а можно просто пропустить ход. Например, если долго думаешь, инструктор передает ход следующему.

Запомни, можно совершить только одно длинное действие в ход.

Короткое действие ты можешь совершить в дополнение к длинному. Ты можешь сделать его до длинного или после, как хочешь. Короткое действие очень простое:

- крикнуть кому-нибудь что-нибудь,
- дать указание или приказ спутнику или ручному зверю,
- успеть взглянуть куда-нибудь и получить от инструктора нужную информацию,
- шагнуть в сторону,
- бросить вещь из рук (просто уронить рядом),
- достать вещь, подвешенную специально для быстрого действия (пример: граната на поясе, зелье в удобной перевязи),
- и прочее, что ты можешь придумать, и что не длиннее 1 секунды.

Или можно совершить два коротких действия за ход вместо одного длинного.

Супер-длинные

Некоторые действия равны двум ходам или даже больше:

- надеть / снять бронежилет (3 хода подряд),
- перезарядить оружие (2 хода),
- и т.п.



КТО БЫСТРЕЙ?

Для игры очень важно: кто из участников Секундомера действует первым.

Мы определяем это с помощью **ловкости** и **разума** ваших персонажей. Разум чтобы оценить и сообразить, как лучше действовать, а ловкость – чтобы успеть реализовать задуманное.

Разум + ловкость и есть **реакция** персонажа. Тот, у которого эта цифра выше, чем у остальных, действует первым. Например, твоя реакция = 5, а у остальных = 4? Ты действуешь первым!

Если есть персонажи, у которых реакция равна, первым действует тот из них, у которого больше тачей в ловкости и разуме.

ЛОВКОСТЬ 2



Действует первым!

ЛОВКОСТЬ 2



Действует вторым.

VS.

Если случилось так, что у двоих совпали не только качества, но и число тачей, это ничья, и кидается **определяющий кубик**. Тот, у кого выпало больше, действует первым. Запомни: тут **не может быть** ничьей, обязательно кто-то должен действовать первым. Поэтому кубик кидается столько раз, сколько необходимо.

Пример начала боя:

В группе трое агентов-легионеров: **Иван** (боец), **Лена** (спец) и **Данила** (стрелок). Они находятся в мире

Когда мы определили, кто действует первым, кто вторым, кто третьим и т.д., все персонажи (в том числе и ваши противники) получают номерки и до конца Секундомера ходят в такой очередности.

Улей, который населен сотнями разных видов насекомых (да, у легионеров большой опыт и крепкие нервы).

Легионеры ищут Диму – пропавшего ребенка 6 лет, который провалился в разрыв. И находят его – в жилище **пещерного хамелеона**, опасной твари размером с медведя, такой же сильной и очень быстрой. Хамелеон уже замотал малыша в кокон. Агентам остается только вызвать хозяина пещеры на бой.

Хамелеон – очень быстрое насекомое с 8 лапами, две из которых боевые (передние). Его реакция 6. У Данилы-стрелка тоже хорошая реакция – ловкость = 3, разум = 2, значит реакция = 5. Перед тем, как войти в пещеру, он глотает специальную таблетку, которая увеличивает реакцию на 1. Поэтому временно Данила и сравнивается в скорости с хамелеоном.

У бойца Ивана ловкость = 3, разум = 2 (реакция 5). Ловкость Лены = 2, разум = 3 (реакция 5).

Кто же действует первым в этой ситуации? Данила кидает определяющий кубик, выпадает 3. Инструктор кидает кубик за хамелеона, выпадает 4. Потом Лена выигрывает у Ивана. Значит, порядок действий на весь бой такой: сначала хамелеон (номерок 1), потом Данила (2), потом Лена (3) и последний Иван (4).

Игроки разбирают номерки, чтобы не путаться, кто после кого, и бой начинается.



• Кто быстрее – тот атакует первым.



РАЗДЕЛ 6: КРАТКИЙ БОЕВОЙ КУРС



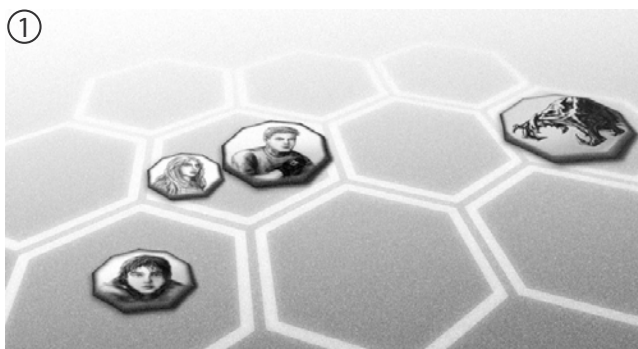
КАРТА

Итак, троих легионеров атакует хамелеон. Где они стоят? На каком расстоянии от них хамелеон? За какое время он преодолеет его и сможет напасть на агентов?

Несложные бои вы можете просто представить.

А там, где можно запутаться, поможет боевая карта. Она состоит из гексагонов (шестиугольных клеток). Для простоты мы назовем их «гексы». Чистое поле с гексами находится в конце «Руководства инструктора». Вы можете распечатать сколько понадобится.

①



На этой боевой карте показано, где находятся персонажи. Лена стоит сзади, под прикрытием Ивана на его гексе. Хамелеон нападает на Ивана, в данный момент их разделяет 1 свободный гекс.

Проще всего изображать это фишками, которые передвигаются, если персонаж передвинулся в сторону. Если у вас нет специальных фишек, можно использовать монетки.

На карте могут отображаться и препятствия: стены пещеры, скалы, предметы (мебель и вещи), деревья и пропасти – все что угодно.

К каждой миссии приложен готовый набор боевых карт.



ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

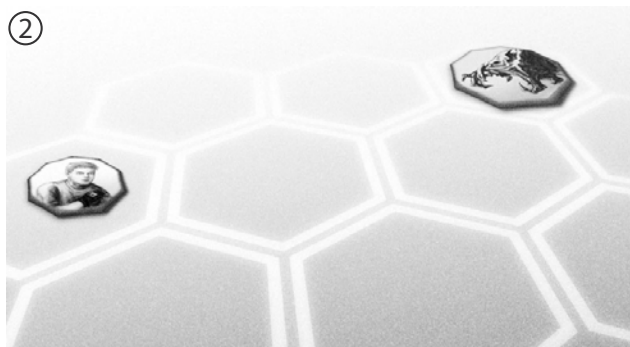
Диаметр каждого гекса 3 метра. Хамелеон находится в двух гексах от тебя? Значит между вами около 6 метров.

Любой персонаж может пробежать 3 гекса в ход (длинное действие), шагнуть на соседний гекс (короткое действие) или весь ход потратить на передвижение (тогда он преодолевает расстояние в 4 гекса, но больше ничего не делает).

Если у тебя есть умение Бег = 3 ты пробегаешь +1 гекс в ход (не важно, тратишь весь ход, длинное или короткое действие на бег). Бег = 4 дает +2 гекса, Бег = 5 дает +3 гекса.

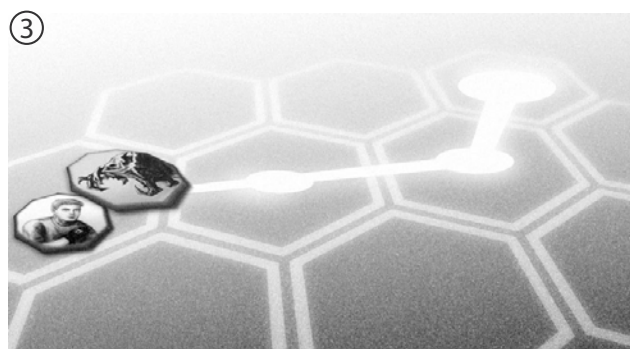
Многие существа передвигаются быстрее или медленнее, чем люди – в карточке каждого нестандартного существа написано, сколько гексов он может пробежать за 1 ход.

②



Начало хода: Иван готов к атаке хамелеона, тот бросается вперед.

③



Конец хода: хамелеон преодолел 3 гекса и оказался рядом с Иваном, теперь они могут атаковать друг друга.



АТАКА

В одном гексе может свободно разместиться 1 человек – или двое-трое (в том числе схватившихся в бою). Поэтому атаковать в рукопашную или с оружием можно только того, кто находится в твоём гексе.

Если у тебя длинное оружие (копье или что-то в этом роде), ты можешь атаковать того, кто стоит в соседнем гексагоне.

Дальше всего действует стрелковое оружие. Например, выстрел из **жала** способен поразить врага на расстоянии 20 метров (т.е. 7 гексов от тебя).

Пока хамелеон несется на агентов, Данила **стреляет** в него, Иван закрывает Лену и готов встретить хамелеона **врукопашную**. Лена входит в состояние эмпатического транса, чтобы применить против насекомого **пси-способность** «Нервный разряд».

Перед нами все три вида боя, которые возможны в игре: **ближний**, **стрелковый** и **специальный**. Давайте посмотрим, как происходит каждый из них.



- Так бой с хамелеоном выглядит на боевой карте.



БЛИЖНИЙ БОЙ

Если ты наносишь удар кому-то (неважно – кулаком или холодным оружием), то вступаешь с противником в ближний бой. Ближний бой действует, когда противник находится на том же гексе, что и ты.

Успех удара в ближнем бою определяется так:

Бросок на Атаку – против – броска на Защиту



Бросок на атаку

Количество кубиков (КК) = *сила* + *рукопашный бой* или *сила* + *бой с оружием*.

Бросок на защиту

КК = *ловкость* + *уклонение*.

Запомни: если у атакующего больше успехов, чем у защищающегося, значит атакующий попал и нанес ранение (см. ниже). Если одинаковое число успехов, или у атакующего их меньше – значит, он промахнулся, атака не увенчалась успехом, и ход переходит к следующему по очереди участнику боя.

Пример: хамелеон атакует Ивана

Бросок на Атаку:

Сила Хамелеона = 3
Рукопашный бой = 3



Выпадает: 2, 3, 4, 4, 5, 5 (4 успеха)

Бросок на Защиту:

Ловкость Ивана = 3
Уклонение = 2



Выпадает: 1, 2, 2, 3, 4 (всего 1 успех)

Результат: хамелеон пробил защитный блок Ивана и нанес удар.



СТРЕЛКОВЫЙ БОЙ

Во время боя с хамелеоном, Данила стрелял в него из *жала* – специального пистолета агентов О.С.А.

Хотя, вообще-то, не имеет значения, как именно стрелять: из лука, арбалета, автомата, базуки или Крейсера «Аврора», а может просто кидаться камнями – все стрелковые атаки рассчитываются одинаково.

Как и в случае с ближним боем, попал он или нет, определяется так:

У стрелкового боя есть поправки: например, попасть в маленького робота-жучка сложнее, чем в обычного противника. То же самое при стрельбе на разное расстояние. Эти подробности знает твой инструктор, он скажет, какие плюсы или минусы идут к твоему выстрелу.

Бросок на Атаку – против – броска на Защиту



Запомни: если у атакующего больше успехов, чем у защищающегося, значит атакующий попал и нанес ранение (см. ниже). Если одинаковое число успехов, или у атакующего их меньше – значит, он промахнулся, атака не увенчалась успехом, и ход переходит к следующему по очереди участнику боя.

Бросок на атаку

КК = *ловкость* + *стрельба огн.* (или *стрельба мет.*).

Бросок на защиту

КК = [*ловкость* + *уклонение*] / 2.

Пример: Данила стреляет в хамелеона

Бросок на Атаку:

Ловкость Данилы = 4 (он принял капсулу)
Стрельба из огнестрельного = 3



Выпадает: 2, 3, 3, 4, 5, 1, 2 (2 успеха)

Бросок на Защиту:

Ловкость хамелеона = 4
Хамелеон-кожа (делает менее заметным) = 2



Выпадает: 5, 5, 4 (3 успеха)

Результат: Данила не попал по хамелеону.



• Стрельба в упор... и вдале.



РАНЕНИЯ

Каждое оружие имеет свою силу удара, а защитное снаряжение – уровень защиты. Это указано в описании вещей и заклинаний. Повреждения считаются очень просто:

Повреждение = ↑ (Преимущество в атаке) + сила оружия – защита
(в любом случае минимум одно повреждение)



• Разница между кол-вом успехов = Преимущество (↑) в атаке.

Пример 1: Ты бьешь гоблина, и выкидываешь 4 успеха. А он – всего 1. Значит, твое преимущество 3 успеха (↑3). Если ты бьешь кулаком, сила твоего «оружия» = 1. Значит, сила твоего удара = 4 (3 за преимущество, 1 потому что бьешь кулаком). У гоблина нет никакой защиты, значит, твой удар нанес ему сразу 4 повреждения!

Пример 2: Вернемся к нашим легионерам. Хамелеон нанес удар по Ивану.

Хамелеон нанес удар по Ивану

Сила «оружия» хамелеона = 4

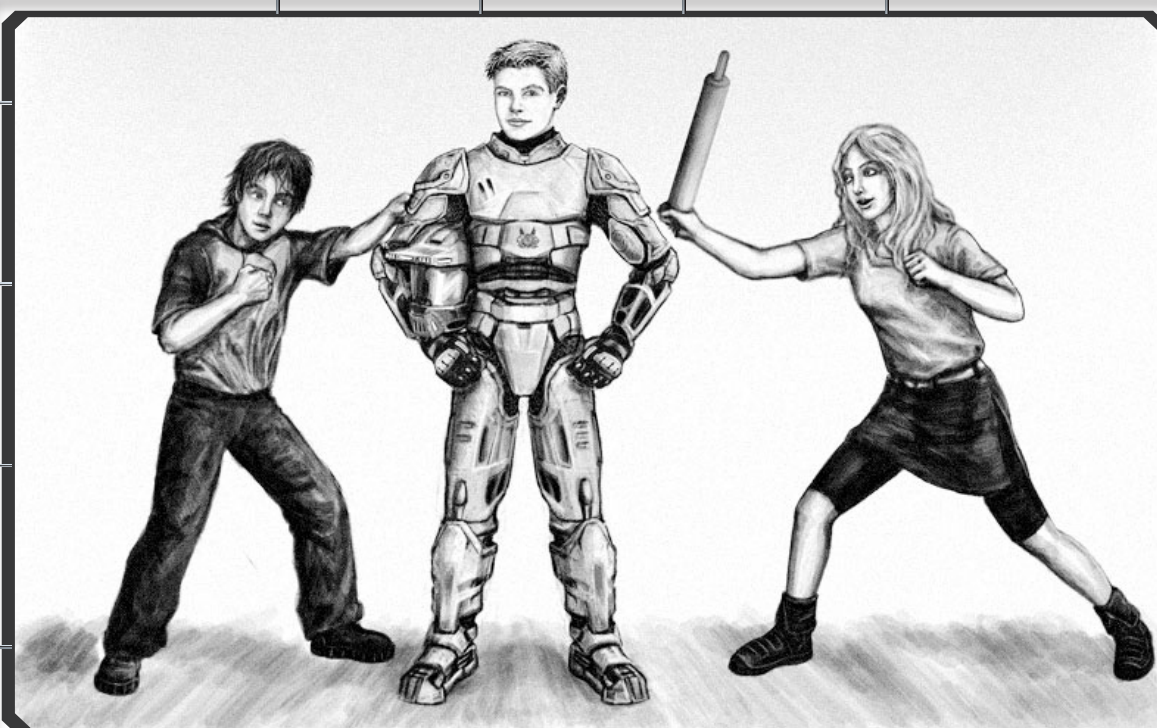
Мощные хитиновые лапы с острыми зубринами – опасное естественное оружие, которым хамелеон может сломать даже панцирь гигантского Кислотного жука.

Преимущество = ↑1

Защита Ивана = 2

Бронежилет О.С.А., легкий, но очень прочный, спас Ивана от серьезного ранения, приняв часть удара на себя.

Результат: хамелеон нанес Ивану 3 повреждения (здоровье Ивана снизилось на 3 пункта)



• Идеальная школьная форма.

Когда ты попал по противнику, он точно получит хотя бы 1 повреждение. Но может и больше. Это зависит от мощи твоего оружия, крутости защиты на противнике и от того, есть ли преимущество у кого-то из вас.

Сила оружия:

- 1 удар рукой или ногой
- 2 холодным оружием (кинжал, меч, копье)
- 3 мощным холодным оружием (секира) или выстрел из пистолета
- 4 выстрел из автоматической винтовки или удар огра
- 5 выстрел из пулемета или удар великана

Защитное снаряжение

- 1 Легкий бронежилет, кольчуга или гаджет «Чешуя»
- 2 Бронежилет, рыцарские доспехи или гаджет «Защита»
- 3 Полный защитный набор спецназа, тяжелые рыцарские доспехи
- 4 Магический доспех, бронекостюм мутантов Атомной пустыни или гаджет «Полная защита»
- 5 Броня Макроса, уникальные доспехи, скафандр дорлингов



СПЕЦИАЛЬНЫЙ БОЙ

Кроме ближнего и стрелкового боя, существует бой с помощью *специальных способностей*. К ним относятся:

- магия и волшебство
- экстрасенсорные способности
- возможности мутантов

и любые другие сверхчеловеческие возможности, которые позволяют воздействовать на кого-то (или на что-то) не с помощью оружия или кулаков, а специальным образом.

По ходу миссий ты еще узнаешь на своей шкуре, что это может быть! А возможно, и сам овладеешь такой способностью.



РАБОТНИКИ О.С.А. – ГАЛЕРЕЯ

**Лапочка** – компьютерный разум.

Это мощнейший компьютер, какой только есть в мирах. Она хранит все информационные технологии, архивы О.С.А., занимается сбором данных по мирам, порталам, разрывам и т.д. Лапочка координирует работу всех агентов, выдает задания и получает отчеты. Характер у Лапочки веселый, ехидный, немного капризный, загадочный. Любит, когда ее хвалят (но за дело, а не льстят), и коллекционирует подарки, которые отправляются в Музей О.С.А. Лапочка балуется хакерством, увлекается созданием популярных сайтов (именно она создала систему "Википедия"). Иногда Лапочка болеет вирусами, и в это время ее характер портится.

Все пчелофоны агентов подключены к Лапочке. Когда агент включает сканер-анализатор своего пчелофона, он сканирует объект и отправляет данные Лапочке, она производит анализ (сверяясь со своей базой данных) и выдает агенту информацию. Лапочка осуществляет связь между мирами (она регулярно сбоит и зависает, особенно когда между мирами происходят бури и волнения). Но замечено, что у тех, кто дарит Лапочке лучшие подарки и делает ей лучшие комплименты, связь работает лучше! Лапочка может выйти на контакт с пользователем в любом мире, если у него есть пчелофон. Ходят слухи, что именно Лапочка и является Директором.





РАЗДЕЛ 7: ИСПЫТАНИЯ И СОПЕРНИКИ



КИРПИЧ НЕ МОЖЕТ ДАТЬ СДАЧИ

Когда каратист разбивает доску или кирпич рукой, они не могут дать сдачи. Так что у всех действий с неживыми предметами (или когда нужно напрячься и что-то сделать тебе самому), ты просто должен выкинуть на кубиках соответствующий УС.

Но что, если ты пытаешься прыгнуть и схватить *быстронога* или убежать от разъяренного *козлана*? Ответ: у ситуаций, связанных с действиями живых существ, обычно нет УСов. В них просто нужно выкинуть **больше успехов**, чем соперник. То есть, выиграть *противостояние* (ПР).

Ловкость *быстронога* равна пяти? А твоя всего двум? Скорее всего, ты никогда в жизни его не поймаешь. Но попробовать надо! Вы оба кидаете кубики: ты 2 штуки, он 5 штук. И если вдруг так случилось, что у тебя выпало **больше успехов**, чем у него (у тебя 1, а у него 0), ты все же совершаешь удачный прыжок и ловишь его. Ведь всегда может случиться, что самый ловкий, например, споткнется и упадет.

То же самое с козланом: если он выкинул больше, значит догнал и боднул тебя. А если ты выкинул больше – значит убежал. А если у вас ничья? Значит ситуация **не изменилась**: козлан не догнал тебя, но и ты не смог оторваться от его преследования... Начинается следующий ход.

Точно так же происходит любой **бой**: чтобы попасть в монстра усыпляющей пулей, тебе нужно выкинуть больше успехов (твоя ловкость + стрельба), чем ему (его ловкость). Если монстр кинул больше или ничья, значит, ты промахнулся. А если ты больше, значит, ты попал.



МАСТЕР УБЕЖДЕНИЯ

Не надо думать, что вся игра заключается в сплошных боях. А как же разведка? Общение? Попытки разгадать загадку Слепого Оракула – или убедить *песчаного тролля* перейти на твою сторону и помочь?

Да мало ли где понадобится выяснить, получилось ли у тебя задуманное или нет. Для всех ситуаций действует та же самая схема, что и для боя: в одних случаях УС (уровень сложности), в других ПР (противостояние). Сейчас объясним, где что.



УСЫ НА ПРЕПЯТСТВИЯ

С любым неразумным препятствием действуем по схеме: есть УС, нужно выкинуть столько или больше **успехов** (4, 5 или 6 на кубике), чтобы его преодолеть.

Это может быть: замок с секретом, шифр, лабиринт, загадка, попытка подслушать чужой разговор – и еще тысяча вещей и ситуаций. В каждой из них инструктор скажет, какой УС, и ты подумаешь, стоит ли твоему персонажу пытаться.



• Поймать быстронога в странном мире Джунгли.



УСЫ НА ЛЮДЕЙ

Если твоя задача – добиться чего-то от других людей, а они этому не сопротивляются, то тебе тоже нужно выкинуть УС (определенное число успехов). Но это только если тебе чего-то нужно добиться в *одностороннем порядке*.

Как отличить УС на людей от противостояния? Легко:

1. Пытаешься уговорить охранника пропустить тебя в клуб для тех, кому больше 18? Это УС. Охранник же не пытается в ответ уговорить тебя что-то сделать – он либо согласится пустить, либо нет.
2. Пытаешься уговорить подругу пойти на фильм «Месть Марсианских Мутантов», а она тебя на «Любовь в большом городе»? Это *противостояние* (см. ниже).

Пример УС: Охранник клуба

Тебе очень нужно пробраться на ночную тусовку в клуб «18», где орудует банда вампиров. Охранник, естественно, не намерен тебя пропускать. Какие тут могут быть ситуации?

- Ты хочешь просто разговорить охранника, и выяснить у него что-то о самом клубе. УС 2, это несложно.
- Ты хочешь выяснить что-то о клиентах клуба. УС 3, ведь это уже информация, граничащая с конфиденциальной.
- Ты пытаешься убедить охранника пропустить тебя или вас с друзьями в клуб (вход в который лицам 18+), УС 4, это сложно!
- Ты хочешь убедить охранника бросить пост и пойти помогать вам, УС 6, это очень сложно!

Просто говорить инструктору «я кидаю кубики, чтобы он меня пропустил»? Это сможет сделать каждый болван, а ты – агент О.С.А. Лучше поговорить с охранником, придумать разумную причину (которая даст тебе пару дополнительных кубиков на бросок!) и только потом кидать кубики.

Уменьшить сложность любого из этих действий можно, подумав головой и предложив разумные идеи того, как именно убедить охранника выдать тебе информацию или впустить тебя в клуб.

У инструктора есть информация, которая не известна игрокам. Например, ему известно, что охранник у клуба смелый, вспыльчивый и жадный. Посмотрим, как меняется его реакция в зависимости от твоих действий.

1. Ты просто хочешь **просто пройти**, не уточняя деталей. Твое общение = 2, и у тебя есть умение Убеждение = 2, ты можешь кинуть 4 кубика. УС, как мы уже

определили выше, = 4. Если тебе повезет, ты выкинешь 4 успеха, и охранник тебя пропустит.



2. Ты пытаешься **запугать** охранника. Инструктор знает, что он смелый (не боится) и вспыльчивый (резко реагирует на угрозы). Очевидно, что этот метод максимально не эффективен против охранника. Ты будешь иметь -3 кубика к своему броску, т.е. попытавшись запугать охранника, ты бросишь вместо 4 кубиков 1. Практически невероятно, чтобы это сработало.



3. Ты пытаешься **подкупить** охранника. Инструктор знает, что он жадный. Поэтому подкуп против него дает тебе +2 кубика, ты бросаешь не 4, а 6! Выкинуть 4 успеха в такой ситуации гораздо проще.



Кроме умений типа «убеждения», у агентов есть специальные приборы, позволяющие, например, изменить свой внешний вид или влиять на чье-то сознание. С их помощью можно вытворять такое, что тебе и не снилось!



ПРОТИВОСТОЯНИЕ

Настоящим сражением умов может стать противостояние.

Мы уже привели пример с кинотеатром, когда тебе надо убедить подругу, а она пытается убедить тебя. Но бывает и такое соперничество, когда твой оппонент ни в чем тебя не убеждает, но у него своя, противоположная цель.



Пример 1: ты – опытный хакер. Тебе нужно взломать компьютерную сеть компании «Вторчермаг», которую О.С.А. подозревает в сговоре с черными хоггами – мафиозным кланом бесчестных хомяков-торговцев, поставляющих запрещенные компоненты для опытов. Но тебе противостоит другой хакер – системный администратор «Вторчермага», который старается защитить компанию от взлома и не допустить утечки информации.

Два умных и способных хакера сходятся в поединке.

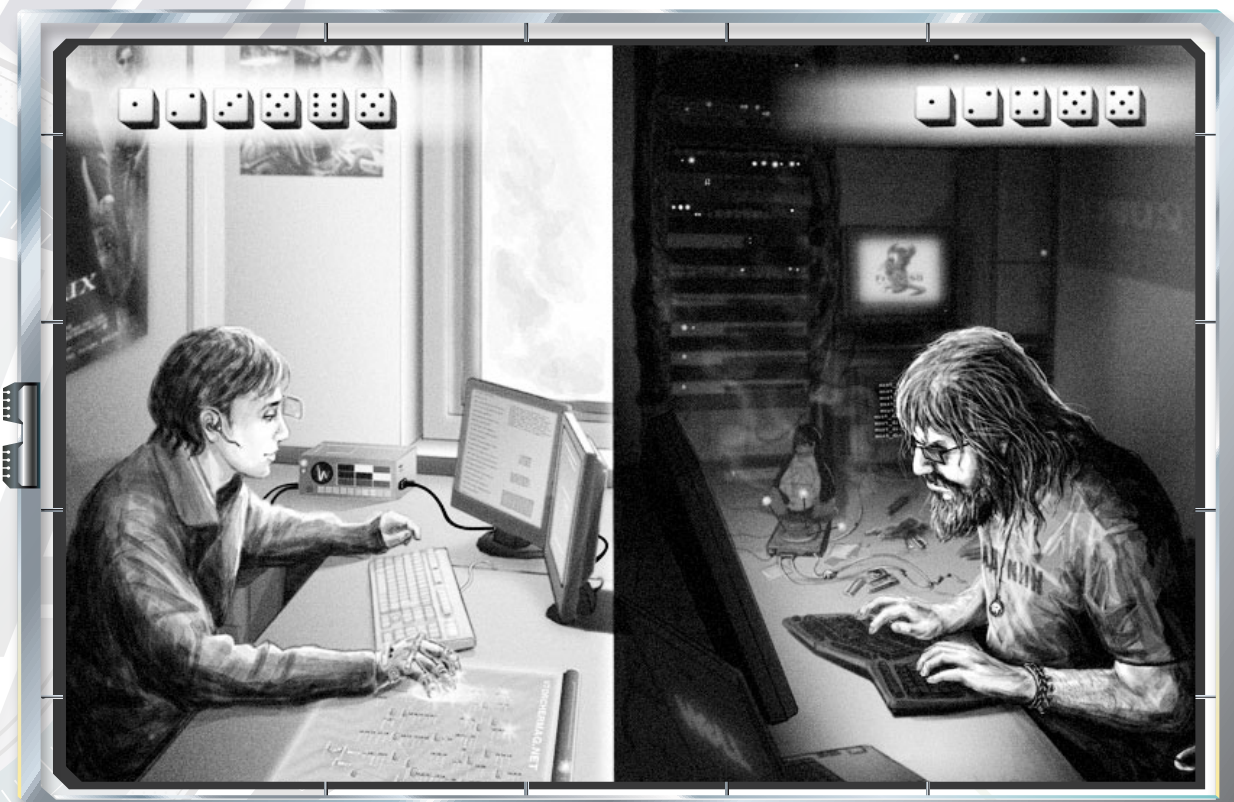
Как и во всех остальных действиях, ты можешь придумать, как склонить ситуацию в свою пользу. Например, перед началом хакерской атаки ты совершаешь отвлекающий маневр: звонишь в службу газа и сообщаем, что в здании обнаружена утечка! Это может отвлечь соперника, и уменьшить число кубиков на его бросок.

Вариант 1

Ты		Хакер компании «Вторчермаг»	
Разум = 3	Компьютеры = 3	Разум = 3	Компьютеры = 3
 6		 6	
Результат: все зависит от везения: у кого выпадет больше. При ничьей тебе не удастся взломать сеть (ситуация не меняется).			

Вариант 2

Ты		Хакер компании «Вторчермаг»	
Разум = 3	Компьютеры = 3	Разум = 3	Компьютеры = 3
 6		Обстановка: газовики пытаются эвакуировать персонал компании (–1 кубик).	
Выпало: 1, 2, 3, 5, 6, 5 (3 успеха, перекинули 6, выпало 5, итого – 4 успеха)		 5	
		Выпало: 1, 2, 4, 5, 5 (3 успеха)	
Результат: ты смог проникнуть в сеть компании и перекачать секретные данные!			





А если удастся послать разведчика Кирилла, чтобы тот отрезал провода, соединяющие комнату хакера с сетью компании «Вторчермаг», ты получишь преимущество: до тех пор, пока соперник не найдет и не устранил неполадку, ты останешься один-на-один с защитой его сети, и будешь кидать УС = 3, что заметно проще.

Особенно учитывая, что у тебя есть возможность *преодоления*, а у защитной программы нет.

Запомни: в общении, когда оба участника предпринимают усилия, чтобы добиться своего, это соперничество, а если один хочет повлиять на другого, это УС. В бою против действий врага (атак и защит) всегда действует «Соперничество». Против неживых предметов и испытаний (пропасти, стены, загадки) всегда действует «УС».

Пример 2: шпион Гадюкин пытается незаметно следить за агентом Леной.

Шпион Гадюкин

Ловкость = 2

Шпионаж = 3



Выпало: 1, 2, 3, 5, 6 (2 успеха, перекинули 6, выпало 4, итого – **3 успеха**)

Агент Лена

Разум = 3

Анализ = 2



Выпало: 1, 3, 4, 5, 5 (**3 успеха**)

Результат: если больше у Лены, она заметила, что за ней ведется слежка, и может сорвать коварный план Гадюкина. Если больше у Гадюкина – Лена ни о чем не подозревает. А если ничья – значит, Лена не заметила слежки, но почуяла неладное и решила сделать крюк, чтобы не привести в штаб чужака.

Пример 3: Инга Ветрова, разведчик О.С.А., пытается выдать себя за журналиста перед охранником блок-поста.

Инга Ветрова

Общение = 3

Артистизм = 1

Обст: +2 за удостоверение журналиста.



Выпало: 1, 2, 3, 5, 4, 4 (**3 успеха**)

Охранник

Разум = 1

Обст: приказ никого не пускать (+3).



Выпало: 1, 3, 4, 5 (**2 успеха**)

Результат: охранник поверил, что Инга работает в журнале «Репортер», и пропустил ее в зону происшествия.

Пример 4: Иван бежит по берегу реки и пытается догнать странное существо, похожее на русалку, которая плавает против течения.

Русалка

Сила = 1

Плавание = 4

Обст: –2 т.к. плавает против течения.



Выпало: 1, 2, 3 (**0 успехов!**)

Иван

Сила = 3

Бег = 2



Выпало: 1, 4, 5, 3, 2 (**2 успеха**)

Результат: Иван без проблем догнал русалку.



• Русалки любят заигрывать с агентами.



ПОПРАВКИ

В Америке есть поправки к Конституции, а в **Перекрестке миров** – **поправки к действиям**.

Если ты читал предыдущие главы, то уже понял, что поправки – это когда к обычному числу кубиков дается возможность бросить несколько бонусных (или наоборот, отнимается несколько). В предыдущих главах были примеры, как на бросок влияют обстоятельства или хорошие идеи.

Поправки бывают всего трех видов:

1. **За состояние здоровья.** Самое простое. Если жизненная сила уменьшена, персонаж ослабевает и все броски делает с -1 , -2 или -3 к числу кубиков (см. линейку здоровья). Если состояние здоровья «Усилен», наоборот, $+1$ кубик ко всем броскам.
2. **За внешние обстоятельства.** Например, Лене сложнее призвать *огненного духа*, стоя под дождем – даже если он придет, то будет в очень плохом настроении и не настроен сотрудничать! Если она использует биогрим и просит сторожа открыть склад под видом учительницы географии (с которой сторож вчера поругался), у нее тоже будет минус к числу кубиков. А вот если она прикинется гардеробщицей тетей Зоей, в которую сторож влюблен, то наоборот – плюс.
3. **За поведение персонажа.** В ходе любого диалога, в зависимости от поведения персонажа, к финальному броску могут добавляться или отниматься кубики. Например, Иван хочет понравиться эльфийской принцессе (не по заданию – а для души). Если он говорит: «Срубил я как-то дуб и настрогал из него зубочисток...»,

у него минус к броску, ведь эльфы хранители живой природы, особенно лесов, в которых они живут! А если Иван говорит: «Недавно я сутки продежурил около старого дуба, который гоблины хотели срубить, после пары стычек они убрались восвояси, вот, посмотри на мой шрам», он больше понравится восхищенной эльфийской девушке, у него плюс к броску.

Бросок всегда кидается **после** общения, торговли, спора, попытки приручить зверя и т.д. Сначала у тебя есть шанс создать наилучшие условия для броска – чтобы получить как можно больше кубиков.

Не упускай возможности улучшить свое положение. Если вокруг ливень, а тебе срочно нужен огненный дух – найди пещеру и призови его туда. Если тебе необходимо поймать *летающий глаз* – покажи ему зеркало, чтобы он загипнотизировал сам себя!

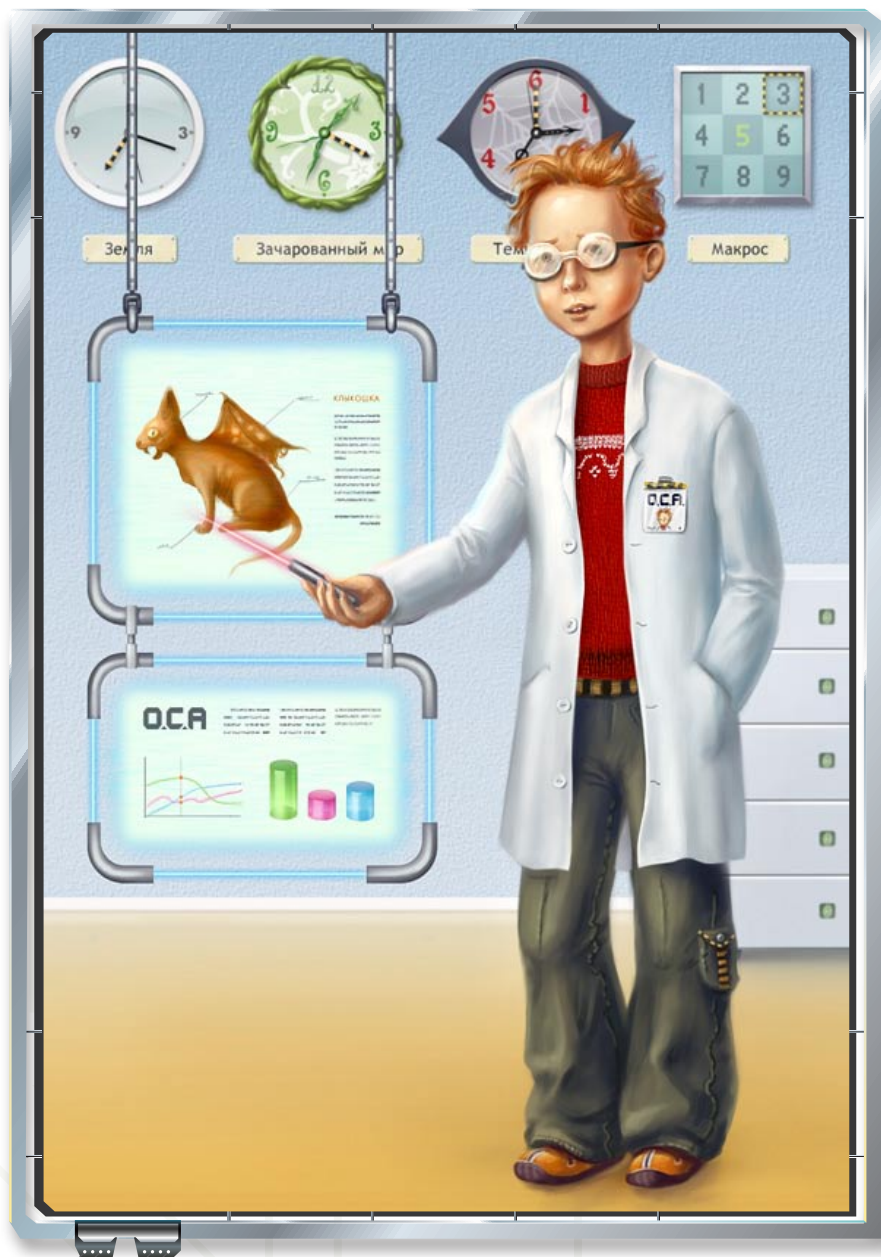
Чтобы не попасть впросак, лучше знать культуру и обычаи миров, с представителями которых общаешься. И знать повадки монстров и зверей, чтобы *болотному жукоду* предложить сизый корень, а *черному тигру* – соль. Тогда тебе будет гораздо легче приручить первого... и уйти целым и невредимым от второго.

Мы рассказали тебе все самое главное об игре, О.С.А. и твоей будущей работе. Ты можешь уже собирать друзей, выбирать инструктора и начинать игру – вас ждут сразу несколько срочных заданий!

А можешь прочитать Напутствие и Приложение к правилам, где описаны умения, которые доступны персонажам.



РАБОТНИКИ О.С.А. – ГАЛЕРЕЯ



Игорь Нелинейкин, «Профэссор» – Глава научного отдела.

Игорек руководит Научным отделом, ведет всю научную деятельность О.С.А.

Это робкий, рассеянный гений 12 лет. Когда ему было восемь, Игорек попал в нестабильный разрыв, побывал в Хаосе и получил большую дозу хаотического вещества. От этого его мозг слегка изменился, и Игорек стал умным. ОЧЕНЬ умным. Умнее подавляющего большинства людей, но от огромного количества знаний очень рассеян.

При этом, у Игорька самый высокий дар в О.С.А., и гиперчувствительность: он способен почувствовать импакт на расстоянии в сотни километров!

Он любит решать интегральные уравнения и изучать

квантовую физику, ядерную механику и атомную энергетику. Читает лекции в МГУ, является почетным членом эльфийского и других ученых сообществ.

Эти качества делают Игорька идеальным ученым: он не остановится, пока не решит поставленную задачу, не поймет, как действует загадочный объект или чего хочет инопланетный монстр.

В подчинении Игорька работает закрытая группа "Портал", которая изучает физику и магию порталов, разрывов – и учится стабилизировать их. Игорек знает много тайн и является одним из высших руководителей Организации. Это не мешает ему краснеть и запинаться каждый раз, когда нужно выступить перед агентами и что-то им объяснить.





НАПУТСТВИЕ НОВОБРАНЦУ

Рекрут номер _____! Ты только что прошел вводный курс новобранца О.С.А.! Нам осталось рассказать только о нескольких вещах.

Связь со штабом:

1. зарегистрируйся на www.o-s-a.ru
2. получи кодовое имя и личный номер
3. будь в курсе тайной жизни агентов О.С.А.
4. заслужи высокое звание!

На сайте ты можешь:

1. узнать новости Земли и других миров
2. найти новых друзей
3. получить спец. задания
4. выиграть призы

Карточки

Гаджеты О.С.А., монстры, с которыми предстоит сражаться и другие персонажи миссий – на каждого из них есть специальная карточка. Карточки находятся у инструктора, и он выдает вам только те, которые вы получаете по сюжету игры.

Например, вы впервые встречаетесь с **оборотнем** и еще не знаете, на что он способен. Инструктор показывает вам карточку той стороной, на которой изображен оборотень, чтобы вы могли хорошенько разглядеть этого опасного противника. Если происходит бой, и вам удастся победить монстра, вы получаете его карточку как **трофей** и можете прочитать информацию о его повадках и способностях.

Так же и экипировка: получив на складе О.С.А. новый **гаджет** (спец-оборудование агента), вы берете себе его карточку. Если вы по какой-либо причине лишаетесь гаджетов в процессе игры, инструктор забирает у вас карточки.

Кроме монстров, в каждой миссии могут встречаться нейтральные персонажи. Некоторые будут добры к вам, других вы будете раздражать, третьим будет наплевать на вас.

Если вам удалось убедить кого-то из них присоединиться к вашей группе и помочь в выполнении задания, ведущий также вручит вам карточку этого персонажа, вы узнаете о его способностях и сможете использовать его в игре.

Экипировка

Спец. экипировку агентов и необычные вещи, имеющие важное значение для выполнения заданий, вы получите в виде карточек, которые выдаст вам инструктор.

А все остальные вещи, которые есть у вашего персонажа, можно записывать на отдельный лист, а можно в специальную графу в карточке персонажа (см. карточку).



• Карточки игры: персонажи, гаджеты, монстры.



- Инструктор управляет миром игры.

Лист миссии

Среди важных вещей, которые получает каждая группа агентов, находится *Лист миссии*. Это специальная страница, куда удобно записывать информацию, полученную в ходе расследования. Это поможет вам не забыть важную деталь, не упустить существенную информацию, провести грамотный анализ ситуации.

Посмотрев лист миссии даже через год после прохождения задания, вы сможете восстановить ход расследования.

Инструктор

Приключения и миссии уже ждут тебя и твоих друзей. Решите, кто из вас будет *инструктором*.

Это не обязательно должен быть самый старший, но желательно самый продуманный и при этом творческий. Ему должно быть интересно вести вас по захватывающим событиям. Его основные качества:

- **внимательность:** чтобы внимательно изучить Руководство Инструктора и описания миссий;
- **терпение:** чтобы знать все разгадки, но никому из вас ничего не сказать и не испортить удовольствие от игры;
- **еще терпение:** чтобы улаживать все спорные моменты, которые между вами возникнут, и не ссориться;
- **воображение:** чтобы придумать то, что не описано в книгах, и может даже создать собственное приключение, в которое вы попадете;

- **справедливость:** чтобы быть честным судьей, никому не подыгрывать и не иметь любимчиков.

Хотим заметить: не обязательно, чтобы инструктором все время был один человек! Вы можете сделать так, что одну миссию проводит Миша, другую Паша, а третью Ира. Как вам угодно.

Повышение квалификации

Инструктор должен обязательно прочитать «Инструкцию агента» и «Руководство инструктора», чтобы разобраться в правилах как следует.

Если вам не нравится, как работает ваш инструктор, всегда можно отправить его пройти повышение квалификации на сайте www.o-s-a.ru.

Там ему подскажут, как лучше решать возникающие вопросы и проблемы, дадут почитать интересные дополнения к правилам и помогут стать опычнее, чем сейчас.

Он может повысить свое звание до мастер-инструктора, а в будущем, возможно, станет Наставником, и вы будете им гордиться.

К тому же, на сайте можно найти другого инструктора – возможно, с ним у вас получится еще лучше.

Что дальше?

Агент, срочно выполнять задания Штаба!

Уже выполнил? Заданиями, входящими в набор, твоя служба в О.С.А. совершенно не ограничивается!



Мы будем регулярно выпускать новые миссии, в которых ты сможешь поучаствовать. Также, будут появляться новые карточки гаджетов, монстров, персонажей.

Но главное, следи за новостями на сайте www.o-s-a.ru – и ты не пропустишь момент, когда откроется первый стабильный Портал в другой мир, и станут доступны миссии вне Земли!



• Добро пожаловать в команду!

Контакты

Написать нам (выразить свое мнение, задать вопрос или заказать «Перекресток миров»):

- электронное письмо отправь по адресу hq@o-s-a.ru
- а бумажное – 119121, Москва, 4-й Ростовский пер., д.1, стр.1

А еще можно сказать спасибо за игру, поругаться или предложить что-то:

- **Антон Карелин**, автор и арт-директор игры
- **Тимофей Бокарёв**, автор и продюсер игры

При участии: Антон Требунский (Светоч), Ольга Фролова, Артем Серебренников (The Deceiver).

Правила и миссии:

- «Инструкция агента», «Руководство инструктора» – Антон Карелин, Тимофей Бокарёв.
- «Нескучный парк» – Андрей Сорокин (Gekant), Антон Карелин, Тимофей Бокарёв.
- «Цирк Безумного Шляпника» – Антон Карелин.
- «Метро-2» – Антон Карелин, Тимофей Бокарёв.

Дизайн: Артем Зубов.

Иллюстрации в правила: Андрей Евдоков

Иллюстрации: Елена Кармацкая, Игорь Кременский, Юлия Чухно (Redjuice), Роман Пасечник, Александр Бессарабов, Анна Новикова, Ольга Боман, Яна Антипина.

Менеджеры: Елена Долгова, Богдан Пасечник.

Методическое заключение: Ольга Грибанова, Андрей Карелин, Вера Петрова.

Карты к миссиям: Андрей Евдоков.

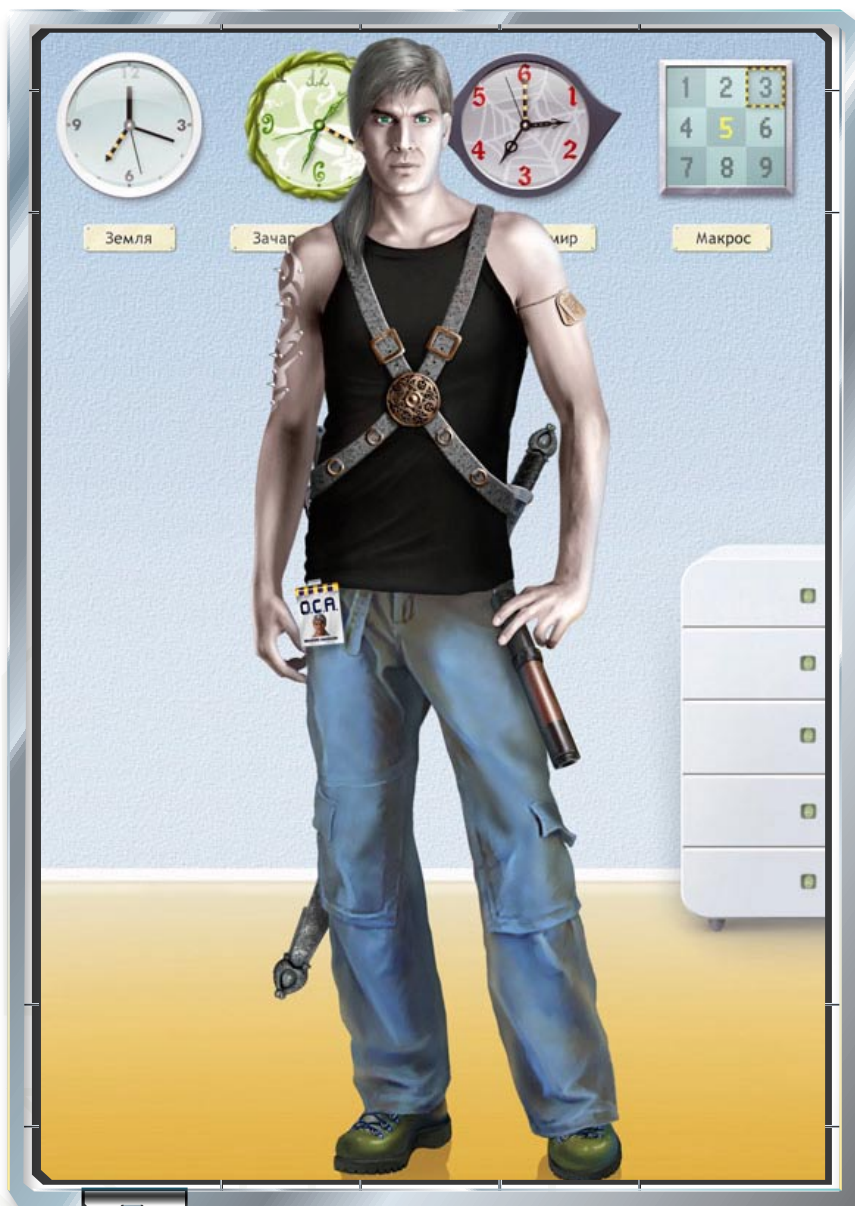
Корректурa: Анна Карелина.

Верстка: Александр Дубинин, Сергей Гринь.

Благодарности: Армен Попов, Ирина Гуревич (Lorenze), Алекс Рязанов, Настя Акимова, Татьяна Рузымуратова, Михаил Певзнер (Pigmeich).



РАБОТНИКИ О.С.А. – ГАЛЕРЕЯ



Эндор, «Бледный воин» – глава Легионеров О.С.А. Этот настороженный и неприветливый человек – лучший воин, которого ты встречал.

Он пришел из Поднебесной: неприятного мира, в котором царит рабство и рабы не ценнее овец. Эндор победил Императора-убийцу, мог стать Императором сам, но отказался и едва не погиб от ран. Директор с огромным трудом спас умирающего воина и, встав на ноги, Эндор поступил на службу в О.С.А.

Через некоторое время он научился сдерживать свою ярость и вспышки гнева – ведь в его родном мире за каждое опрометчивое слово и нарушение этикета жестоко наказывали. И если работники О.С.А.

рядом с Эндором чувствуют себя в полной безопасности, то преступникам с ним лучше не встречаться.

Эндор крайне сдержан и мало с кем общается. Он очень не любит, когда его раздражают. Когда приходится повторять дважды. Когда нарушают данное слово. Ненавидит бесчестный бой и не любит огнестрельное оружие.

У бледного воина есть уникальный меч-тень, который бьет сквозь любую защиту, будто ее нет. А эльфийская принцесса, дочь Оберона, соткала для Эндора плащ из листьев волшебного дерева, который защищает его от болезней и ядов, лечит раны.





ПРИЛОЖЕНИЕ – УМЕНИЯ

Мы рассказали тебе все самое главное об игре, О.С.А. и твоей будущей работе. Ты можешь собрать друзей,

взять готовые карточки персонажей и начинать игру – вас ждут сразу несколько срочных заданий!

А если хочешь сразу создать своего уникального персонажа, познакомься с умениями, которые ему очень понадобятся.

Умения

Напоминаем, что в игре 5 качеств: Сила, Ловкость, Разум, Общение, Дар.

Каждое качество связано с определенными умениями. **Сила** принадлежит Драка, Бег, Плавание, Выносливость и т.д. **Разуму** – Электроника, Медицина, Анализ и т.п.

Когда в игре приходит момент испытания, например, в плавании, персонаж с этим умением получает сильное преимущество: он бросает столько кубиков, сколько его **сила + плавание**. А тот, у кого нет плавания, бросает только Силу.

И так всегда: если у тебя есть подходящее умение, ты бросаешь больше кубиков и у тебя больше успехов.

Описание умений



Сила

Умение	Тачи	Описание																								
Атлетика Передвигать, сгибать, ломать, поднимать, нести	1	Общая «накачанность» мышц, тренированность тела, физическая подготовка. Чем она выше, тем лучше ты поднимаешь тяжести, передвигаешь тяжести, сгибаешь и ломаешь что-либо, вышибаешь двери и т. д.																								
Бег Догонять, убегать, марафон, движение в бою	1	Позволяет тебе бежать быстрее и дольше (дает дополнительные кубики в ситуациях «догнать» или «убежать»). С 3-го уровня умение дает +1 клетку на боевой карте, при Секундомере. То есть, когда персонаж бежит (тратит на бег длинное действие или оба сразу) он может пробежать на 1 клетку больше. Бег = 4 дает +2 клетки, Бег = 5 дает +3 клетки. <table><tr><td>уровень умения</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr><tr><td>+ гексов в бою</td><td>–</td><td>–</td><td>+1</td><td>+2</td><td>+3</td></tr><tr><td>гексов за длинное действие</td><td>3</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr><tr><td>гексов за оба действия</td><td>4</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr></table>	уровень умения	1	2	3	4	5	+ гексов в бою	–	–	+1	+2	+3	гексов за длинное действие	3	3	4	5	6	гексов за оба действия	4	4	5	6	7
уровень умения	1	2	3	4	5																					
+ гексов в бою	–	–	+1	+2	+3																					
гексов за длинное действие	3	3	4	5	6																					
гексов за оба действия	4	4	5	6	7																					
Плавание Плыть, нырять, задерживать дыхание	1	Плавание во всех проявлениях: просто долго плыть, умение отдыхать на плаву, нырять, дольше задерживание дыхание, аккуратно и точно прыгать в воду (не расшибаясь), плыть быстро, чтобы догнать кого-то или уплыть от кого-то.																								
Рукопашный бой Драться без оружия	2	Умение драться без оружия. Стиль можешь выбирать самостоятельно. Хочешь, чтобы твой персонаж дрался в стиле у-шу? Пожалуйста. Бокс? Карате? Айкидо? Рукопашный бой позволяет развивать любой стиль и применять его в игре. С 4-го уровня умения, ты можешь выработать свой собственный стиль: <i>Ivanoff kung fu</i> или <i>Мизинцевая техника Новосельцева</i> !																								

Мастерство

Как и в атрибутах, во всех умениях 5 уровней мастерства:

1. Ученик – начинающий, умеет и знает мало
2. Продвинутый – средний уровень умения
3. Профессионал – крепкий специалист
4. Эксперт – отличный специалист, каких немного
5. Мастер – специалист высшего класса в своем деле

Уровень «Эксперт» предполагает, что человек отличный специалист в этом деле. Например, «Плавание=4» – это чемпион университета или даже области.

Уровень «Мастер» предполагает, что человек входит в группу общеизвестных специалистов, известных по всей стране или даже по всему миру. Физик с умением «Знание о физике=5» – это известный профессор или академик. Спортсмен «Бег=5» – участник чемпионата страны или даже Олимпиады.

У талантов и гениев может быть умение и повыше: Олимпийский чемпион по борьбе знает борьбу как минимум «на все 6».



Бой с оружием
Драться с оружием

2

Позволяет тебе эффективно использовать любые виды холодного оружия – от меча до дубины до копья или алебарды. С 3-го уровня умения ты можешь владеть экзотическими видами оружия (нунчаки, алебарда, кистень и др).

Выносливость
Сопротивление: болезням,
ядам, голоду, сонливости
и т. д.

2

Общая выносливость организма: медленнее устаешь, выше иммунитет, быстрее восстанавливаются силы, дольше обходишься без еды, сна; реже заражаешься болезнями и легче их переносишь, организм лучше сопротивляется ядам, парализации, усыплению, ослаблению.

С 3-го уровня умения ты перестаешь получать минусы к броскам в состояниях от «устал» до «ранен» включительно. То есть, получаешь минус к броскам только в состоянии «тяжело ранен» (сразу -3 кубика).



Ловкость

Способность

Тачи

Описание

Акробатика
Лазать, прыгать

1

Это скорее не цирковая акробатика, а просто название для умения, которое помогает двигаться ловко и точно. Акробатика помогает лучше лазать по скалам и деревьям (и не упасть), ловко перепрыгнуть что-то, спрыгнуть откуда-нибудь, забраться на дерево/по веревке, пробежаться по канату – и многое другое.

Езда
На машинах и животных

1

Верховая езда и вождение – два в одном. Умение позволяет научиться ездить как на машинах (мотоциклах, тракторах, лодках), так и на живых существах (лошади, верблюды, единороги, драконы) – что очень полезно в других мирах.

Стрельба – метательное
Метательное оружие

1

Стрельба из неогнестрельного оружия: луков, арбалетов, или, например, из пращи. Плюс метание кинжалов, камней и другие виды метательных атак. Может очень пригодиться в других мирах, где огнестрельного оружия нет или оно по законам мира не работает. С 3-го уровня умения ты можешь владеть экзотическими видами оружия (духовой трубкой, звездочками ниндзя и др).

Стрельба – огнестрельное
Огнестрельное оружие

2

В арсенале О.С.А. есть несколько видов оружия (начиная с *Жала*), которые позволяют парализовать, усыпить, оглушить и другим образом нейтрализовать нарушителей законов и границ.

Уклонение
Уворачиваться от атаки
и опасности

2

Дает тебе возможность лучше уклониться от рукопашной атаки противника. То есть, каждый раз, когда тебя атакуют, ты можешь добавить кубики Уклонения к кубикам Ловкости.

Шпионаж
Слежка, засада, замки
и ловушки

2

Это умение делает тебя Джеймсом Бондом. Оно включает: слежку, открывание замков, обезвреживание ловушек, умение устроить засаду и вовремя заметить ее. Так же оно позволяет совершать действия, связанные с незаметным и тихим передвижением: ты лучше умеешь подкрасться к кому-нибудь, избежать чьего-нибудь внимания, затаиться, спрятаться и т. д.



Разум

Способность	Тачи	Описание
Компьютеры пользоваться, чинить/ломать, программы, хакерство	1	Умение грамотно работать на компьютерах, КПК, коммуникаторах и других технических устройствах. Так же умение разбирать/собирать их, чинить, выводить из строя, чтобы устроить диверсию и т. д. Сюда же входит знание основных программ и <i>хакерские навыки</i> .
Медицина Диагностика и лечение ран, болезней, отравлений	1	Умение оказать первую медицинскую помощь, перевязать любую рану, знание о болезнях и способах их лечения. Применение медицины ускоряет восстановление здоровья вдвое (см. «Инструкция агента»).
Выживание Ориентирование, слепопытство, охота	1	Общее знание природы. Умение не заблудиться в лесу и на пересеченной местности, в городских джунглях. Умение искать следы, развести костер, сложить/разложить палатку, собрать и очистить воду и так далее. Искать следы (как животных, так и людей, на природе или в городской черте), а так же охотиться или выслеживать животных, монстров.
Знание о ... Выбери область знаний	1	Чтобы это умение начало работать, тебе надо выбрать область знаний, в которой ты хочешь разбираться. Например, история, математика, миры и их народы, магия и т.д. Ты можешь выбрать любую область знаний и стать специалистом в ней. Впиши конкретную сферу знаний в графу умения в твоей карточке. Ты можешь выбрать максимум 2 области знаний, заполнив эту графу и графу <i>свободного умения</i> Разума (пустая графа ниже).
Техника Починить, собрать/разобрать, изобрести	2	Техника – от катапульты до самолета, от резиновой прокладки в душе до починки телевизора. Умение позволяет понимать принцип действия механической техники, собрать/разобрать. С 3-го уровня позволяет изобретать технику.
Анализ Внимательность, логика, дедукция	2	Умение Шерлока Холмса – это одновременно внимательность, умение замечать все, и умение анализировать замеченное, чтобы сделать правильные выводы. Первое позволяет в нужной ситуации заметить, услышать, почувствовать что-то важное. Например, заметить мелкую деталь в пестрой картине, найти улику в куче мусора, расслышать негромкий голос в шумной толпе. Второе дает возможность умело сопоставлять факты и выявлять закономерности, видеть связи происходящего (получать подсказки за удачные броски).



Общение

Способность	Тачи	Описание
Обаяние Вызвать симпатию, доверие	1	Умение понравиться собеседнику, завоевать доверие, вызвать симпатию у разумных существ. Позволяет после даже небольшого общения настроить встречного более дружелюбно. Может быть использовано даже в бою (попросить пощады и т. п.).

**Животный мир**

Понять состояние,
приручить

1

Умение «найти общий язык» с неразумными существами (земными и не только). Понять их состояние, не настроиться против себя и т. д. Каждое существо имеет УС, который относится как раз к сложности понять его, и УС, чтобы заставить сделать что-либо.

Артистизм

изображать другого,
менять внешность, врать

1

Во-первых, общее актерское мастерство: притворяться кем-нибудь и не быть узнанным, копировать чьи-то манеры, голос, переодеваться, гримироваться, выдавать себя за другого и т. д. Возможность врать и не быть уличенным.
Во-вторых, умение петь или танцевать, или играть на каком-либо инструменте. При создании персонажа нужно выбрать, что конкретно, и вписать в графу умения

Связи с...

Выбери с кем связи

2

Способность получить помощь в решении проблем, используя связи и знакомства. Умение быстро установить связи на новом месте. При создании персонажа нужно выбрать одну сферу, и в ней у персонажа будут знакомства: бизнес, шоу-бизнес, ученое сообщество, чиновники, криминальный мир, спортсмены, искусство и культура, правоохранительные органы, военные, медицина и т. п. И вписать эту сферу в графу умения в карточке персонажа.

Убеждение

Переубедить, запугать,
переспорить

2

Умение убеждать, запугивать, вытягивать информацию, склонять к своей точке зрения и т. д. При длительном общении позволяет убедить кого-то даже сменить мировоззрение (перейти на вашу сторону, кардинально изменить отношение к чему-то).

Понимание людей

Психология, интуиция
в общении

2

Это психология и мудрость одновременно. Умение дает возможность видеть скрытые мотивы и желания других людей (эльфов, мутантов, разрывателей – в общем, любых разумных существ), понимать, что им дорого, нужно и т. д. Понимать, когда они врут, боятся, блефуют и т. д.

**Дар****Способность****Тачи****Описание****Чувствительность**

Почувствовать и распознать
все иномирное

1

Увеличивает чувствительность к **умпактам**, существам из других миров, иномирным вещам. Два параметра: расстояние, на котором персонаж чувствует иномирное, и точность этого чутья. У Инструктора есть таблица чувствительности.

Лингва

Понять любой
незнакомый язык

1

Жители каждого мира говорят на своем языке (или языках). К счастью, у агентов есть Дар, который позволяет понимать, что говорят представители иных миров. Учить эти языки агенту не надо! Чем выше число успехов, тем лучше понимание сказанного. У Инструктора есть таблица Лингвы.

Соппротивление

Любому экстраординарному
воздействию

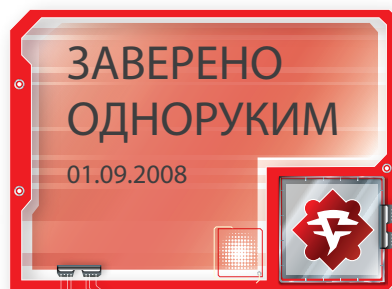
2

Это умение позволяет сопротивляться всем экстраординарным эффектам: от магии и псионики до зелий, алхимических порошков, мутаций и т. д.





ПРИЛОЖЕНИЕ – ГАДЖЕТЫ О.С.А.



ГАДЖЕТЫ

Гаджеты – это спец.приборы О.С.А., которые очень помогают агентам. Они разработаны союзниками из других миров в сотрудничестве с учеными Научного центра О.С.А.



(ПР) – когда в игре происходит противостояние персонажей, игроки проверяют не УС (уровень сложности), а кидают кубики. Кто выкинул больше успехов, тот выиграл ПР (противостояние). При равенстве ситуация не меняется (см. правила).

Лн – лайны, внутренний рейтинг О.С.А., дающий группе возможность покупать гаджеты и влияющий на льготы и награды для команд.

Гекс – клетка на боевой карте. Диаметр гекса 3 метра.

Гекс² – зона, в которой центральный гекс и клетки вокруг него (всего 7 гексов). Диаметр Г² равен 9 метрам.

Гекс³ – зона, в которой два ряда вокруг центрального гекса. Диаметр Г³ равен 15 метрам.

Выдача гаджетов

Каждый агент, вступивший в О.С.А. и прошедший обучение, получает звание **рекрут** и ему выдаются **личные гаджеты**. Какие, зависит от класса агента:

Боец	Гром (боевые перчатки) Чешуя (легкий бронежилет)	1 заряд* в каждой перчатке
Стрелок	Жало (обезвреживающий пистолет) Бацман (оглушающее йо-йо)	5 зарядов* (персонаж выбирает любые)
Спец	Пчелофон (коммуникатор) Стиратель (стиратель памяти) Мед. пак (аптечка агентов)	2 заряда* 5 ячеек*
Разведчик	Открывашка (универсальная отмычка) Биогрим (набор для изменения облика)	1 суперключ*

* Там, где указано число зарядов, это число, которое автоматически выдает в начале каждого приключения Однорукий.

Также, на каждое задание группа может выбрать **дополнительные гаджеты**, которые берутся «напрокат» для выполнения конкретно этой миссии. Каждый гаджет имеет стоимость в лайнах – внутренней валюте О.С.А. – от 1 до 30 лайнов. А любому заданию присваивается код сложности (от 1 до 100).

Однорукий выдает агентам снаряжение по определенным правилам:



Личные гаджеты агентов, которые имеют заряды (гром, жало, биогрим и т.д.) можно бесплатно зарядить в начале каждого задания. Например, у агента Мед. К нему положено 5 комплектов медпомощи. В начале каждого задания агент сам выбирает, какие 5 комплектов получить (лечение ран, болезней или ядов). И может расходовать их по своему усмотрению. Если что-то осталось, он сдает это на склад О.С.А., в начале следующего задания снова получает полный комплект.



Перед каждым заданием агенты могут получить **дополнительные гаджеты** на складе у Однорукого. Это зависит от потенциальной сложности задания (ее вычисляет Лапочка). Каждое задание имеет сложность от 1 до 100. И если агентам поручили дело, у которого сложность 20, значит, группа может выбрать на складе любые гаджеты (получить у инструктора любые карточки гаджетов) на 20 лн. «Стоимость» каждого гаджета указана на его карточке. Все эти гаджеты возвращаются на склад после выполнения задания.

Пример: Иван, Лена, Инга и Данила получили задание: спасти мальчика, попавшего в мир Улья, населенный опасными насекомыми. Они спешно прибыли на склад к Однорукому. Сложность задания: 40. Однорукий без лишних слов выдал опытным легионерам заряды к жалу для Данилу, новую батарею для боевых перчаток Ивана, 5 медкомплектов



для Лены. Пока он отбирал это, каждый из агентов выбрал себе гаджеты на 10 лн. Полностью укомплектованная, группа отправилась на задание.

Агенты могут разделить лайны не поровну, а так, как посчитают нужным. Например, отдать стрелку 22 лн, а всем остальным взять по 6.

Агент может купить гаджет в постоянное пользование, но для этого нужно сдать Однорукому столько лайнов, сколько стоимость гаджета*5.

Трофеи

Помимо гаджетов, которые выдают в О.С.А., существуют трофеи. Это вещи, которые попали в собственность агентов во время приключений. Поверьте, таких вещей будет немало, и некоторым из них агенты будут очень рады.

Это могут быть самые разные вещи из других миров: магические амулеты, жезлы, мечи, высокотехнологические приборы роботов *Макроса*, камни силы из *Темного мира*, зелья ведьм или алхимиков, приборы ученых-дорлингов – и многое другое. Их можно использовать в дальнейших миссиях, а ненужные трофеи всегда можно сдать Однорукому или ребятам из Научного отдела, которые изучают все иномирное. Стоимость каждого трофея записана в описании миссии, она может быть от 1 до 30 лн. За каждый сданный трофей группе начисляется бонус лайнов на следующее задание в 1/5 от его стоимость (20%).

Бонусы и штрафы

Так же агенты могут получать лайны-бонусы или штрафы. Например, помимо выполнения основной задачи они сделали еще что-то полезное и группа получила за это бонус в 10 лайнов. Затем они ошиблись и в результате их действий Лапочке пришлось их выручать, группа получает штраф -5 лн. Это всегда указано в описании миссии, но инструктор может назначить бонус или штраф самостоятельно.

В конце миссии подсчитываются все бонусы и штрафы, и получается финальная сумма. Если это плюс, группа прибавляет его к следующему заданию, а если минус – вычитает.

Например, у агентов по окончании миссии +15 лн. Сложность следующего задания: 30, и это значит, что группа может выбрать гаджеты на складе у Однорукого на 45 лайнов. Как видите, трофеи и бонусы очень облегчают агентам жизнь, ведь, скажем, лишний заряд к Стирателю или обойма к Жалу никому не помешают.

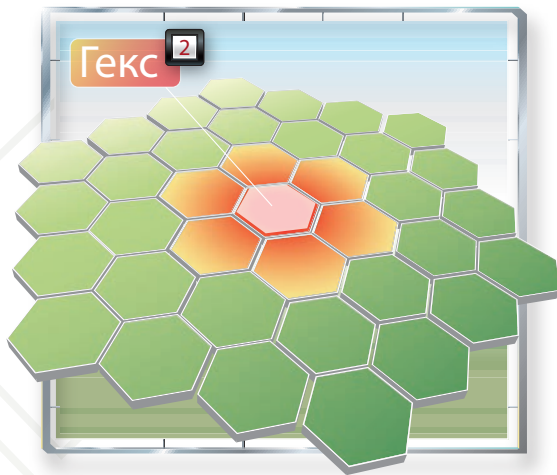
Способ работы

Каждый гаджет работает в одном из трех режимов:

1.  (**УС**) – когда носитель гаджета должен выкинуть определенный *уровень сложности*, чтобы добиться определенного эффекта. Тогда под штампом УС написано, какие именно качество + умение кидает носитель.
2.  (**ПР**) – когда владелец кидает *противостояние* с тем, на кого хочет воздействовать, и нужно выиграть, чтобы воздействие удалось. Тогда под штампом ПР написано, какие именно качество + умение кидает владелец гаджета, и какие кидает его оппонент.
3.  (**АВ**) – когда эффект автоматический (кубки кидать не нужно).

Зона действия

Большинство гаджетов действует на конкретный объект, но бывают и такие, у которых эффект шире. Например, «хлопушка» взрывается и действует на несколько гексов сразу. Как узнать, на сколько? Для этого есть термин **гекс²**. Это значит, зона поражения гекс и все гексы вокруг него (9 метров диаметром).



Есть и зона поражения **гекс³** – то есть, гекс и два ряда вокруг него (15 метров диаметром). Такое пространство может накрыть, например, сильный взрыв.



Потеря гаджетов

Потерянные гаджеты не возмещаются, агентам надо зарабатывать их, обменивая у Однорукого на лайны. Если агенты сдают испорченные гаджеты, то Однорукий чинит их или выдает новые.

Продажа гаджетов или обмен на какие-либо ценности считается позором и ведет к сильным дисциплинарным наказаниям. Конечно, это не относится к ситуации, когда за гаджет агент получает то, что нужно для выполнения задания. Хотя если агент купил таким образом вещь, которую мог получить другим способом (например, немного подумав), это равносильно продаже гаджета.

Гаджеты I класса

Название	Функции
Кричалка имитатор звуков  <i>Разум + Артистизм</i> 4 лн	Кричалка издает звук в любую сторону на расстояние от 0 до 20 метров (7 гексов). Использование = длинное действие. При неудаче инструктор решает, какой звук прозвучал. Максимальная длительность звука: 10 секунд. Список звуков: УС 2: треск, скрип, звук удара, грохот, звук падения, шаги или бег. УС 4: звон стекла, небольшой взрыв, выстрел, неразборчивый шепот, голос животного и монстра. УС 6: комплексный звук множества голосов, комбинацию из простых элементов, пение хора, звуковой шифр.
Биогрим бионический моделировщик внешности  <i>Общение + Артистизм / Разум + Анализ</i> 7 лн	Набор для перевоплощения. Помогает максимально достоверно выдать себя за другого человека или даже другое существо (если агент знает его или видит портрет/фотографию). Биогрим накладывается 10 минут, смывается за 5, а держится сутки, но падение в воду или сильный ливень смывают его. Голос не меняется, и любой встречный может распознать, что перед ним замаскированный актер. Поправки к броску распознающего (разум + анализ) -2 если перевоплощение в похожего. 0 если изменено лицо и фигура, но немного (чуть толще, тоньше, выше, ниже). +1 если перевоплощение в эльфа, мутанта и другие человекоподобные расы. +2 если сильное изменение лица (три глаза, рога, лицо зомби и т. п.) и фигуры (сделать заметно старше, моложе, горбатым и т. п.).
Нюхач уловитель запахов  <i>Разум + Выживание</i> 6 лн	Если надеть и активировать (игрок заявляет об этом), у него появляется тонкий нюх. Это позволяет: УС 2: взять след (не больше суточной давности) и двигаться по нему. УС 3: разобраться в хитросплетении следов на месте происшествия. УС 4: почуять отраву в еде и воде. УС 5: почуять отраву в воздухе. И т. п., что может дать тонкое чутье запахов.
Жвачки разноцелевые стимуляторы  2 лн	Красная (клубника) +1 к силе. Синяя (таежные ягоды) +1 к ловкости. Желтая (лимон) +1 к разуму. Оранжевая (апельсин) +1 к общению. Фиолетовая (черника) +1 к дару. Зеленая (мята) лечит 2 пункта здоровья. Серебристая (жгучий лед), ускоряет (+1 клетка к движению, +2 Реакция). Жвачка действует 1 час. Прием жвачки – длинное действие. Одинаковые эффекты не суммируются. <i>Можно принять 3 жвачки в день, следующие не действуют.</i>
Глазок диктофон+камера  4 лн	Записывает звук и видео происходящего вокруг (в радиусе 360°). Может передавать в любой Пчелофон в пределах этого мира. Расстояние записи 15 метров (5 гексов). Работает непрерывно сутки после включения (можно выключить раньше, но нельзя потом включить, пока не сотрешь все данные).



Гаджеты II класса

Название	Функции
Жало стрелковое оружие  <i>Ловкость + Огнестрельное оружие / Уклонение</i> 12 лн Заряд к Жалу 1 шт = 3 лн	В комплекте пять зарядов, владелец выбирает, какой именно стреляет. Ударный: наносит 3 повреждения, при росте ниже 2 метров сваливает цель с ног. Липучка: опутывает жертву, она может выбраться, потратив 3 полных хода. Сила 4+ позволяет выбраться за 1 ход. Ослабляющий: -1 ко всем качествам на 4 часа. Действие суммируется, при 0 силе или ловкости раненый теряет сознание. Этот выстрел бесшумен. Нуль-экс: лишает экстраординарных способностей на 10 ходов минус дар жертвы. Дальность: до 50 метров/17 гексов.
Бацман оружие ближнего боя  <i>Ловкость + Бой с оружием / Ловкость + Уклонение</i> 8 лн	При попадании снимает 1 пункт здоровья. ↑3 – жертва в замешательстве на следующий ход (не падает, но теряет остаток этого хода и следующий ход, восстанавливая равновесие). ↑5 – жертва оглушена на полчаса (падает и находится без сознания). При ударе по существу большого размера и/или с большой выносливостью, разница должна быть выше (определяет инструктор). Например, чтобы оглушить минотавра, нужно выкинуть ↑7, а огра, пещерного медведя и других больших существ уже невозможно оглушить бацманом.
Пчелюфон смартфон коммуникатор  <i>Дар + Компьютеры</i> 12 лн	Смартфон, дает связь со штабом, связь с Лапочкой и со всеми другими пчелюфонами в пределах одного мира. Может просканировать место, персону или предмет (расстояние до 5 метров, время сканирования 1 ход). Анализатор сверяется с базой данных Лапочки и предоставляет информацию по объекту. Возможности: УС 2: Заглушить всю связь на всех частотах в 100 метрах вокруг себя (проверяется каждую минуту). УС 3: Настроиться на волну и подслушать разговор по телефону или радиации в пределах 20 метров. УС 4: Вывести из строя 1 электронный механизм: компьютер, смартфон, телевизор и т.п. УС 6: Мощным импульсом вывести из строя всю технику в 100 метрах вокруг.
Мед. пак аптечка агентов  10 лн Мед. пак 1 ячейка = 3 лн	Набор специальных медицинских инструментов О.С.А. В наборе 5 блоков, агент выбирает, какие именно взять на задание Все блоки одноразовые. Блоки: – от ранений: позволяет обработать синяки, ушибы и раны, принять стимулятор, и в течение 5 минут восстанавливает 4 пункта здоровья. – от болезней: позволяет диагностировать болезнь и вылечить или замедлить либо не заразиться (+3 к броску против болезни). – от отравлений и ядов: позволяет нейтрализовать яд или замедлить его действие (+3 к броску отравленного против яда). База: позволяет проводить полевые операции, если есть Медицина 2 или выше.
Чешуя легкий бронежилет  10 лн	Дает носителю защиту = 1. Легкая, носится под одеждой, без обыска незаметна.

Название

Функции

Гром

боевые перчатки



10 лн

Заряд к Грому

1 шт = 2 лн

Дают +1 к уклонению (так как позволяет блокировать оружие руками) лазанию и ломанию/сгибанию. Попадание перчаткой наносит 2 повреждения.

Искра: при ударе носитель может активировать «Искру», которая электрическим разрядом наносит дополнительное 1 повреждение (т. е. в сумме 3 повреждения). В комплекте 2 заряда (по 1 в каждой перчатке).

Немота: альтернатива искре. Тот, по кому попал удар с «Немотой», получает электрошок, от которого немеет на 10 ходов.

Если попадания не произошло, разряд остается.

Щекотун

жучок-траблмэйкер



УС 3 / Сила +
Выносливость

8 лн

Неприхотливое существо-тамагочи, жук размером с кулак.

При броске (расстояние максимум 5 гексов) жук выпрыскивает облако ядовито-зеленого газа на площади Г². Каждый, кто не смог преодолеть зуд и чесотку, пропускает остаток этого хода и следующий ход, а впоследствии получает -2 ко всем действиям на 10 минут. Жук может выпустить облако газа 1 раз в сутки.

Открывашка

универсальный
ключ-отмычка



10 лн

Дает +3 к открыванию любых замков, +2 к разборке и порче любой техники, +1 к сборке и починке любой техники.

Суперключ: одноразовый электрошуп. Автоматически открывает замки со сложностью 1-5, к открыванию остальных дает +3 КК. В Открывашку входит 1 суперключ, отдельно он приобретается за 5 лн.

Пеленка

опутывающий силок



Ловкость + Стрельба
мет. / Ловкость +
Уклонение

10 лн

Кидается в противника (максимум на 5 гексов). При попадании обездвиживает существо с силой 4 и меньше (сохраняется возможность говорить). Каждый ход **сила + атлетика УС 5**, при успехе освобождение. Вместо этого опутанный может ползти в любую сторону, передвигаясь по 1 гексу в ход.

По неподвижным целям (спящим, парализованным, оглушенным, не ожидающим атаки) попадание автоматическое.

Очкарик

рентген-очки



Дар + Анализ

8 лн

Позволяет просвечивать все препятствия на 5 метров вперед: стены, стенки коробок, стенку сейфа и т.п. Либо увидеть спрятанные объекты (оружие под одеждой, контрабанду в ухе и т.п.). Но за каждое использование функции рентгена, носитель теряет 1 пункт разума (мозгу сложно обрабатывать информацию). Снижение восстанавливается за полчаса отдыха на каждый потерянный пункт.

В очках есть мини-камера, можно фотографировать или снимать ролики (общей длиной до 1 часа).

Результат:

ЧУ 1-2: видит черно-бело и расплывчато, как в рентгене.

ЧУ 3-4: видит, как будто препятствия нет.

ЧУ 5+: пункт Разума не теряется.

Хлопушка

оружие
взрывного действия



Ловкость + Стрельба
мет. / Ловкость
+ Уклонение

5 лн за 1 шт

Дальность:

до 15 метров/5 гексов

Хлопушку можно или **метнуть** (тогда она действует как Сюрприз) или **«выстрелить»** (выдернуть шнур, тогда она действует как Вышибала).

Сюрприз: в Г2 те, кто выкинул меньше успехов, чем метнувший хлопушку, оглушены на 3 следующих хода (оглушенные падают и лежат без сознания).

Попасть в гекс: **УС 2**, максимальное расстояние броска 5 гексов (15 метров).

Вышибала: действует на один не слишком крупный объект, (дверь, колесо автомобиля, компьютер, стол, шкаф, окно и т.п.), ломая его с силой **7 КК**. На бронированные объекты не действует. Либо как физическая атака: наносит 3 повреждения и сбивает с ног одну персону.



Гаджеты III класса

Название	Функции
Стиратель стиратель памяти  <i>Дар + Понимание людей + 3 КК / Дар + Сопротивляемость</i> 15 лн Заряд к Стирателю 1 шт = 5 лн	Стирает память при вспышке всем в одном соседнем гексе, у кого открыты глаза. Стертые находятся в ступоре 3 хода, но мгновенно приходят в себя, если их коснуться, от громкого шума или если они получают повреждения. Внимание: частое стирание вредит здоровью объекта. Число зарядов: 2. Успешность стирания: ↑1: может стереть память отрезком до 5 минут ↑2-3: может стереть память отрезком получаса ↑4: может стереть память отрезком 1 часа ↑5+: может стереть память отрезком 1 суток
Головоломка направленный эмпатор  <i>Разум + Понимание людей / Общение + Артистизм</i> 15 лн	Носитель может направить микрофон-локализатор на существо и попытаться понять его состояние и даже прочесть мысли. Не Противостояние, а УС 3 (сон), 5 (без сознания), 7 (кома). Результат: ↑1: агент чувствует общее состояние и главные 2 эмоции собеседника. Например, «Состояние враждебное, эмоции: страх, жадность». ↑2-3: собеседник в легком трансе под действием Головоломки, и агент 5 минут может задавать любые вопросы, обследуемый отвечает правдиво на заданные вопросы. ↑4+: полностью расколол собеседника, тот в трансе и рассказывает все сам, взахлеб, искренне стараясь помочь.
«Моя прелесть!» гипно-ловушка  <i>Дар + Понимание людей / Дар + Сопротивляемость</i> 12 лн	Шкатулка излучает ментальные волны, всем разумным существам (в том числе друзьям того, кто установил) хочется завладеть ей. Увидевший шкатулку кидает <i>дар + сопротивление</i> против УС. Если проиграл, пытается схватить шкатулку. Если дотронулся – попал в силовой капкан (в коме, обездвижен на 1 час). Шкатулка может держать в капкане до 3 существ одновременно, через час ее энергия заканчивается и пленники освобождаются. УС шкатулки: <i>дар + понимание людей</i> ее владельца.
Древосфера растение-исток  18 лн	При раскрытии капсулы, дерево вырастает за 1 ход, накрывая радужной сферой весь гекс. У древосферы 6 пунктов здоровья, если она погибает, действие закончится. Виды древосфер: Защитная: повреждения всем, стоящим в гексе с древосферой наносятся слабее, -2 пункта (может быть 0 повреждений). Энергетическая: дает всем, стоящим в гексе с древосферой, +2 КК ко всем действиям. Работает 1 час, потом становится обычным деревцем. Мировая: помогает сшивать трещины и разрывы в пространстве. Обычным агентам этот вид древосферы недоступен, ученым дает +5 к закрытию разрыва.
Паразитум ручной симбионт  13 лн	Паразит, внедряется в руку, -2 к Общению, +1 к Разуму и Дару, +1 к Чувствительности и Сопротивляемости. Больше одного паразитума внедрять в человека нельзя.
Глюковоз сфера внушения  <i>дар + разум / дар + разум</i> 18 лн	Позволяет внушить человеку ложные воспоминания и даже ложные желания. Формулировка должна занимать не больше 10 слов, включая предлоги и т. п. Ложные желания быстро выветриваются (по их выполнению или через полчаса), а ложная память остается надолго, если не восстанавливается с помощью гипноза и других методик лечения. Расстояние внушения: соседний гекс. Если внушение происходит на человека после действия Стирателя, успех автоматический. Никак нельзя внушить желание, ведущее к прямому вреду для цели.